

ANTA GAMERS

N.54 SETTEMBRE-OTTOBRE 2025



Agony

IN QUESTO NUMERO :
CRACKPOTS - ETERNAL CHAMPIONS
THE CURSE OF MONKEY ISLAND - GOD OF WAR

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

CARLO T, DANIELE PINCHERA,
LUCIANO ZENI, STEFANO PICCINNI
ROBERTO DE DOMENICI, PIERO

e

Alessandro Socci, Daniele,
Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi,
Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti,
Roberto Barabino, Roberto Lari,
Roby, Beppe, Ciro, Costantino Apostolakis,
Fabio Talpone, Luca, Lupman84,
Mario Ciciotti, Matteo Scheda,
Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

GIUSTO UN POCHINO IN RITARDO!

Bentornati carissimi lettori di Antagamers,

Prima di tutto, vi devo le mie scuse perché questo numero arriva con qualche giorno di ritardo rispetto al previsto. Ho preferito infatti prendermi il tempo necessario per rifinire al meglio i contenuti, riorganizzarli e arricchirli, così da offrirvi un'esperienza di lettura che fosse davvero all'altezza delle vostre aspettative.

Il viaggio che questo bimestre vi propongo parte da lontano, con Crackpots per Atari 2600, un curioso titolo Activision che non ha mai raggiunto ufficialmente l'Europa e che oggi possiamo riscoprire grazie alla rete. Da lì ci sposteremo su Amiga con Agony, un'esclusiva che ha saputo conquistare i cuori di molti videogiocatori di allora grazie alla sua atmosfera unica e alla colonna sonora indimenticabile. A seguire, il Megadrive ci metterà alla prova con Eternal Champions, un picchiaduro tanto affascinante quanto ostico, che ancora oggi rappresenta una sfida per chi ama i combattimenti serrati e tecnici.

Non poteva mancare un salto nel mondo delle avventure grafiche, con The Curse Of Monkey Island, terzo capitolo della saga del nostro amato Guybrush Threepwood. E proprio qui troverete una novità assoluta: per la prima volta inseriamo la soluzione completa di un gioco retro-recensito, pubblicazione resa possibile grazie alle scansioni di retroedicola.com, che hanno riportato alla luce la prima uscita di PC Force, numero che includeva proprio la guida di Monkey Island 3. Sempre grazie a loro, avrete modo di rileggere anche uno "speciale 3D" pubblicato su K nel settembre del 1990, un documento che racconta una tecnologia che sembrava fantascienza.

Il cuore del numero è però dedicato alla sezione hardware, con la prima parte della storia di PlayStation 2: un ritorno gradito della rubrica per celebrare i 25 anni di questa console straordinaria che ha segnato un'epoca e ridefinito il concetto stesso di intrattenimento domestico. A dimostrazione della sua grandezza, non potevamo che parlare di God Of War, uno dei titoli più iconici e rappresentativi della sua libreria.

Non manca, come di consueto, anche uno sguardo sul presente. Troverete infatti Warnament, titolo strategico attuale che merita molta attenzione, per poi spostarci sul "piccolo schermo" con la seconda stagione di HALO e con Alien - Pianeta Terra. Infine, devo chiedervi ancora un po' di pazienza: le considerazioni finali su Alyx VR vengono rimandate al prossimo numero, per la seconda volta, ma vi prometto che l'attesa sarà ben ripagata.

Ultima nota per un articolo, quasi uno sfogo, di Ricardo Lamine Vega che invece fonde perfettamente il presente con il passato ed è dedicato alla attuale situazione del mercato e alla iniziativa di preservazione messa in atto da GOG.

Ora non mi resta che augurarvi, come sempre, una buona lettura!

Massimiliano Conte

PS: Ah, quasi dimenticavo: per la prima volta le due cover tra le quali scegliere la copertina della rivista sono state create con la IA!

Che dire... era solo questione di tempo.

IN QUESTO NUMERO...

1983	CRACKPOTS	ATARI VCS/2600
1992	AGONY	AMIGA
1993	ETERNAL CHAMPIONS	MEGADRIVE
1997	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	WINDOWS
1998	+ SOLUZIONE (DA PC FORCE)	RETROEDICOLA
2000	PLAYSTATION 2 - I PARTE -	HARDWARE
2005	GOD OF WAR	PLAYSTATION 2

01	WARNAMENT	TODAY
03	PROGRAMMA PRESERVAZIONE GOG	SPECIALE
05	ALIEN - PIANETA TERRA HALO (2 STAGIONE)	ALTRI MEDIA ALTRI MEDIA
07	SPECIALE 3D da K n.20 settembre 1990	RETROEDICOLA
13	ARRETRATI	
15	SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN	

IL GIUDIZIO FINALE

**ANTA
GAME**

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?
- E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?
- Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?
- Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

**ANTA
SILVER**

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

**ANTA
GOLD**

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però... se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

**ANTA
GAMERD**

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

facebook

Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!

Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

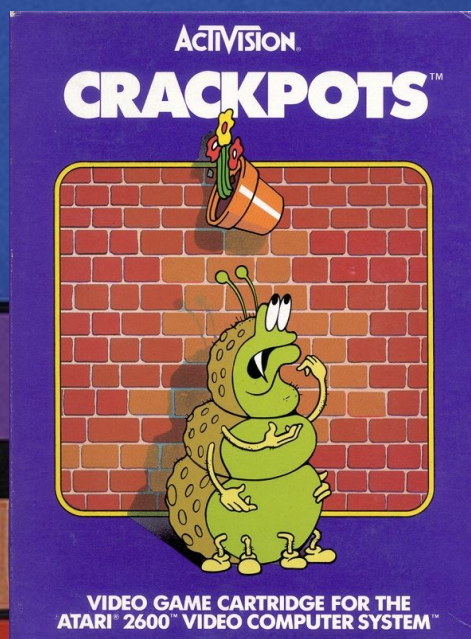
Note Legali

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo di analisi storica e di informazione, sempre a beneficio del possessore e senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

Tutte le informazioni ed i contenuti (testi, grafica ed immagini) riportati senza fonti sono, al meglio della nostra conoscenza, di pubblico dominio; se, involontariamente, è stato pubblicato materiale soggetto a copyright o in violazione alla legge si prega di comunicarlo e provvederemo immediatamente a rimuoverlo.

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:

antagamers99@gmail.com



di Mattia
"HAL9000" Tenco

Non conoscete Crackpots per Atari 2600? Non preoccupatevi, c'è un buon motivo se, pur comprando Video Giochi all'epoca e bazzicando in tutti i negozi di videogiochi della vostra città nei primi anni ottanta, non lo avete mai incrociato.

Ma andiamo con ordine. Questa cartuccia venne pubblicata da Activision nel 1983 e venne sviluppata da Dan Kitchen, al suo debutto come programmatore per la celebre casa americana.

Kitchen, prima di approdare ad Activision, aveva già maturato esperienza nel mondo dei giochi elettronici portatili, lavorando su titoli come Wildfire, distribuito nel Regno Unito da Palitoy.

La sua transizione verso lo sviluppo per console avvenne grazie al fratello Garry, anch'egli programmatore, che lo introdusse alla programmazione per Atari 2600.

L'idea di Crackpots nacque in modo curioso: durante un pranzo con il fratello e David Crane, Dan osservò un cantiere dove delle piante venivano calate da

un'impalcatura e pensò che sarebbe stato divertente trasformare quella scena in un videogame. Per la struttura di gioco si ispirò a Kaboom, ma invertendone la struttura: così nacque Potsy, il protagonista, un giardiniere di Brooklyn che combatteva un'invasione di insetti lanciando vasi di fiori dal tetto del suo palazzo.

Il gameplay di Crackpots era semplice: il giocatore controllava proprio il giardiniere Potsy che si spostava lungo il bordo del tetto del palazzo e lanciava vasi contro gli insetti che risalivano il muro. Ogni livello era composto da quattro ondate di dodici insetti e la loro velocità aumenta progressivamente. Se sei o più insetti riuscivano ad entrare dalle finestre dell'edificio, il palazzo subiva dei danni e diventava più basso, aumentando ulteriormente la sfida.

La varietà degli insetti era uno degli elementi più interessanti del gioco: i neri si muovevano in linea retta, i blu ondeggiavano, i rossi si spostavano in diagonale e i verdi zigzagavano, costringendo il giocatore a modificare costantemente la propria strategia di attacco.

A differenza di Kaboom, che utilizzava i paddle, il gioco di Dan Kitchen si controllava con il joystick.



ATARI VCS/2600

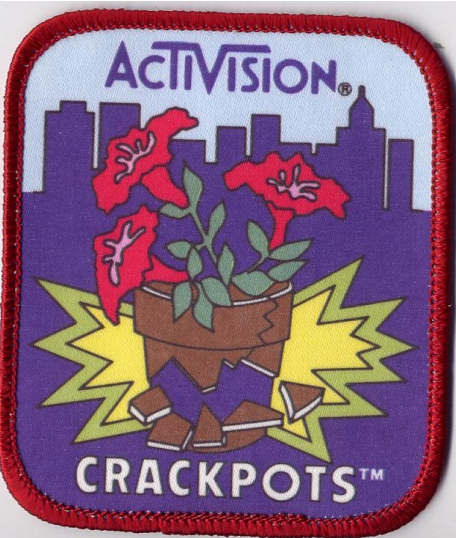
1983

Kitchen inizialmente voleva che questi insetti fossero descritti come aracnidi, ma il reparto marketing di Activision preferì definirli "insetti delle fogne", probabilmente per rendere il contesto più urbano.

Dal punto di vista grafico, Crackpots si distinse per la sua pulizia visiva. In un'epoca in cui il flickering era una piaga comune nei giochi Atari, Activision aveva adottato una politica interna di "no flickering", e Kitchen si impegnò a fondo per rispettarla.

Il risultato fu un gioco fluido, con sprite ben definiti e un'azione chiara anche nei momenti più concitati. Certo, i limiti tecnici dell'Atari 2600 si fecero sentire, ma Crackpots riuscì a sfruttarli al meglio, offrendo una esperienza che intratteneva il giocatore.

Lo stemma/toppa Activision in palio per i migliori lanciatori di vasi!



Sul fronte sonoro, il titolo proponeva effetti semplici ma efficaci: il suono dei vasi che cadevano, il rumore degli insetti colpiti e il feedback acustico dei livelli completati contribuivano a creare un'atmosfera vivace e coerente con il tono leggero del gioco.

Questa produzione non venne mai distribuita ufficialmente in Europa. Il motivo principale sembra fosse legato al periodo storico della sua uscita: il gioco arrivò sul mercato nel 1983, proprio durante il grande crash dell'industria videoludica americana. Activision, come molte altre aziende, fu costretta a rivedere le proprie strategie di distribuzione, concentrandosi sui mercati più sicuri e riducendo al mini-



Il palazzo inizia ad essere molto più basso, rendendo sempre più complesso colpire quegli odiosi insetti.

mo i rischi.

L'Europa, in quel momento, non rappresentava una priorità, e Crackpots finì per rimanere confinato al mercato nordamericano, scelta discutibile considerato che qui da noi la crisi non esisteva e, anzi, la fame di nuove cartucce di qualità per l'Atari 2600 era tantissima.

Questo ha contribuito a rendere questo titolo una sorta di "gemma nascosta" per gli appassionati europei di retro gaming, che lo hanno scoperto solo anni dopo grazie all'emulazione e alla diffusione di internet.

■

ANTA GAME

Crackpots è una bella prova di design e inventiva, non originalissimo (in quel periodo non era un grande problema), ma frutto della passione di un giovane programmatore che seppe trasformare un'idea semplice in un gioco divertente e ben realizzato. Oggi la sua estrema semplicità non lo rende certo un programma sul quale perderci le ore, questo è fuori discussione, ma la sua assenza dai mercati europei lo fatto diventare ancora più affascinante, come se fossimo di fronte ad una cartuccia sbucata da qualche universo parallelo! Un piccolo segreto da scoprire e da condividere tra intenditori.

Agony

Di "Max Renn" Chiricallo

I videogiochi sono una forma d'arte o semplice intrattenimento? La questione è ormai antica, ed è probabile che rimanga aperta ancora per molto tempo. Di certo gli sviluppatori di Art & Magic non avevano

dubbi in proposito nel lontano 1992, quando rilasciarono per l'etichetta Psygnosis il loro Agony (esclusivamente per Amiga), uno shoot 'em up che puntava dritto alla sensibilità di chi ci avrebbe giocato, tramite un viaggio sensoriale che risulta affascinante ancora oggi.



PURA MAGIA

La vicenda narrata dal gioco è semplice: il malvagio stregone Mentor deve essere fermato dall'apprendista mago Alestes, che non trova soluzione migliore che tramutarsi in un grosso gufo, per combattere le orde di mostri al servizio del cattivone di turno... insomma un pretesto come un altro per creare un classico immaginario fantasy su cui innestare uno spara e fuggi a scorrimento laterale, alla Project X, tanto per citare un altro classico per Amy. È possibile potenziare il proprio sparo e collezionare dei pod a forma di spada, raccogliendo delle pozioni lasciate cadere dai nemici abbattuti; situazione simile per quanto riguarda le pergamene, che permettono di usare le magie, richiamandole da un apposito menu premendo space: si va dal doppiante di Alestes a sfere di fuoco, dall'invulnerabilità all'immancabile smart bomb, e così via.

La realizzazione tecnica è davvero notevole: per ogni livello sono presenti più strati di parallasse, e gli sfondi, sempre dettagliatissimi, sono arricchiti da tan-

La grafica era notevole, ma le foto non le rendono giustizia: in movimento lo sfondo e l'animazione del gufo Alestes erano degni di un coin-op (apice della tecnologia videoludica dell'epoca).

AMIGA



I bellissimi artwork che accompagnavano il caricamento di ogni livello del gioco firmato da Franck Sauer



I boss di fine livello erano grandi, ma non sempre così impressionanti come altri dettagli del gioco.

te piccole animazioni che finiscono col distrarre piacevolmente dell'azione:

mari in tempesta, fragorose cascate, antichi castelli accerchiati da nugoli di pi-

Le cover dei giochi Psygnosis difficilmente risultavano brutte e Agony non faceva eccezione: un poster degno di essere appeso nella cameretta di ogni videogiocatore dell'epoca!

pistrelli, foreste in fiamme e molto, molto altro. Insomma, una gioia per gli occhi. Gli sprite sono meno spettacolari, ma comunque di buon livello e adatti al contesto; nota di merito per il gufo protagonista, animato in maniera esemplare. Inoltre la palette cromatica del computer Commodore viene usata con rara maestria, impreziosendo il tutto. Il comparto audio presenta composizioni epiche e drammatiche, anche se un filo ripetitive, mentre lo schermo dei titoli è musicato da una malinconica melodia suonata al pianoforte, difficile da dimenticare. Come tutto il resto, d'altronde.

ARTE IN MOVIMENTO

L'idea alla base di un simile progetto era a dir poco



AMIGA
512k required
NORTH AMERICA
NTSC VERSION

PSYGNOSIS



Ad aprile 1992 ecco che TGM arriva in edicola proprio con l'artwork di Agony in copertina. Al suo interno troviamo poi la recensione lunga due pagine e curata da Giovanni Papandrea.

L'articolo inizia con una dettagliata descrizione della trama per poi andare ad analizzare più nel dettaglio le caratteristiche di questo shoot'em up composto da ben sei livelli. Si sottolinea come siano presenti ben tre "strati" di parallasse, uno dei quali animato e, subito di seguito, viene descritta con dovizia di particolari tutta la parte relativa all'armamento

grazie ad una accurata descrizione di tutti i tipi di "sparo" che possono essere utilizzati nel corso della partita. In chiusura viene poi ricordata la presenza di enormi boss di fine livello. Nel commento Agony viene descritto come uno dei migliori sparatutto usciti su Amiga, specie sotto il profilo grafico. Viene però anche notato come l'area di gioco sia ristretta rispetto alle dimensioni del protagonista. Ciò non impedisce al titolo di prendere 93%, medaglia Star Player e il consiglio di "correre a comprarlo" anche ai non amanti del genere.



A maggio 1992 la recensione di Agony arriva anche su K a firma di Alessandro Cattelan. Lunga due pagine, leggendo il corpo principale dell'articolo per prima troviamo una analisi abbastanza veritiera della ludoteca offerta da Psygnosis, basata principalmente sull'aspetto audio-visivo dei programmi, ma che prestava il fianco a risultati alterni nella giocabilità. Viene poi descritta la storia di Agony, per poi ritornare alla eccellente qualità audio-visiva del gioco e soffermarsi praticamente solo su quella. Unico difetto indicato in questa sede è il colore di alcuni nemici che li rende poco distinguibili dallo sfondo. In realtà nella apposita sezione dei pro e contro vengono elencati anche la "scarsa longevità" ed una "dinamica

scontata" come punti a sfavore del gioco. Il voto assegnato è 915 e Agony guadagna le medaglie di K-Grafica e K-Sonoro. Piccola nota per il "confronto" che qui viene fatto con R-Type 2, ottimo gioco ma che, a differenza di Agony, non sfrutta così bene le capacità di Amiga.



Sempre a maggio 1992 giunge anche su C+VG la recensione del titolo Psygnosis, questa volta però su un'unica pagina. L'articolo è firmato da Simon Crosignani che si limita, nel poco spazio disponibile, a raccontare la trama, mentre delega ad un box una veloce descrizione dedicata al potenziamento delle armi.

Il commento sottolinea la bellezza grafica e sonora del gioco, ma evidenzia anche come Project X sia decisamente un titolo più meritevole dei soldi del giocatore. Vengono infatti annotate le dimensioni esagerate del protagonista di Agony rispetto all'area di gioco, scelta che compromette molto la sua giocabilità. Alla fine viene detto che qui non si gioca per il piacere del gameplay, ma solo per vedere (e sentire) le meraviglie grafiche e sonore del livello successivo, non proprio il motivo più corretto per elogiare un prodotto videoludico. Nonostante questo il

gioco si becca comunque la medaglia CVG HIT e un voto di 93%. Forse un pochino esagerato alla luce delle critiche, non credete?

M.C.

Scansioni : www.retroedicola.com



Permettetemi un box di commento su Agony, a corollario del bell'articolo scritto da Max Renn Chiricallo: pur riconoscendo l'immenso valore artistico e tecnico di Agony, lo ho sempre ritenuto un ottimo esempio di due grandi problemi della critica dell'epoca. Il primo è quello di concedere un credito eccessivo a certe etichette (sì, sto pensando anche al Team 17!), che ricevevano un trattamento di favore, a prescindere dagli oggettivi problemi e difetti riscontrati nel programma di turno. Psygnosis aveva questa "fortuna" e nella maggior parte dei casi (come in Agony) il voto finale andava sempre decurtato di circa un 10% per essere più vicino al reale valore del prodotto.

Il secondo punto, che in parte è collegato con il primo, è relativo al peso che la realizzazione tecnica e artistica aveva nel giudizio dei redattori di allora: un gioco bello e tecnicamente eccellente si prendeva un ottimo voto anche se la giocabilità era mediocre. A parti invertite un titolo divertente e giocabile, ma programmato con meno stile, si beccava una valutazione molto più modesta. Da questo punto di vista oggi le cose vanno un tantino meglio... o forse no?



I nemici in Agony soffrivano del numero di colori limitato, ma erano abbastanza vari e ben disegnati, per quanto fossero ingombranti come il protagonista.

all'avanguardia per l'epoca, e non esente da rischi, commercialmente parlando. All'inizio degli anni '90 l'utenza Amiga era composta più che altro da adolescenti, e non era scontato che un pubblico simile apprezzasse un approccio così artistico, per un gioco in cui in fondo non bisogna fare altro che sparare ogni due per tre e scansare proiettili vaganti. E forse per questo motivo che si può parlare di unicità per quanto riguarda il comparto audiovisivo, ma bisogna dire che il gioco in sé risulta piuttosto canonico: ambientazione a parte, funziona come qualsiasi shooter ambientato nello spazio profondo, e non c'è nulla nel gameplay che lo elevi

dalla massa di titoli simili. È giocabile, ma anche piuttosto anonimo, il che crea uno strano contrasto con tutta la meraviglia di cui si decantava qualche paragrafo più sopra. Ma quasi mai i grandi giochi sono perfetti, e in fondo è giusto che presentino luci e ombre. L'importante è che la luce sia più forte. ■

CURIOSITA'

- Allister Brimble è elencato nei crediti come uno dei cinque compositori delle musiche del gioco ma, sebbene abbia composto una traccia musicale per questo gioco, non è stata utilizzata nella versione finale.

- La demo non giocabile del titolo conteneva l'informazione che Agony avrebbe avuto una sequenza introduttiva animata di oltre 50 inquadrature. Il problema è che nella versione finale del gioco non vi fu traccia di tale intro. Franck Sauer (del team di sviluppo) ha fornito informazioni precise su questa introduzione mancante: *"c'era una sequenza introduttiva animata che avrebbe dovuto essere inclusa nel gioco e spiegava la sua trama in modo dettagliato. Quella sequenza era stata animata dal collega Marc Albinet, ma non è stata inserita nel gioco perché avrebbe richiesto uno o due dischi in più e, dato che la qualità non era davvero alla pari con il resto del gioco, Psygnosis e Yves Grolet (capo programmatore) decisero che non valeva la pena inserirla."*

- Il gufo controllato dal giocatore fu ispirato a quello presente nel logo di Psygnosis.

- Il titolo è, a tutti gli effetti, una delle poche esclusive targate Amiga visto che il gioco non uscì su nessuna altra piattaforma

M.C.

ANTA GAME

Agony è un titolo che merita di essere ricordato: nel '92 Psygnosis ritenta un'operazione simile a quella fatta con Shadow of the Beast nell'89, passando dal platform allo shooter e pubblicando un'opera surreale e ipnotica, che tenta di essere qualcosa di più del solito videogame, quasi un viaggio nella fantasia. Peccato per le meccaniche inflazionate, ma lo spirito di questo gioco è da un'altra parte.

ETERNAL CHAMPIONS

Di "Max Renn" Chiricallo

All'inizio degli anni '90 l'uscita di Street Fighter 2 fu un vero terremoto: mai prima di allora si era visto un gioco di combattimento dal gameplay tanto profondo e sfaccettato, e il suo successo fu immediato e duraturo.

Fiutando l'affare, diversi

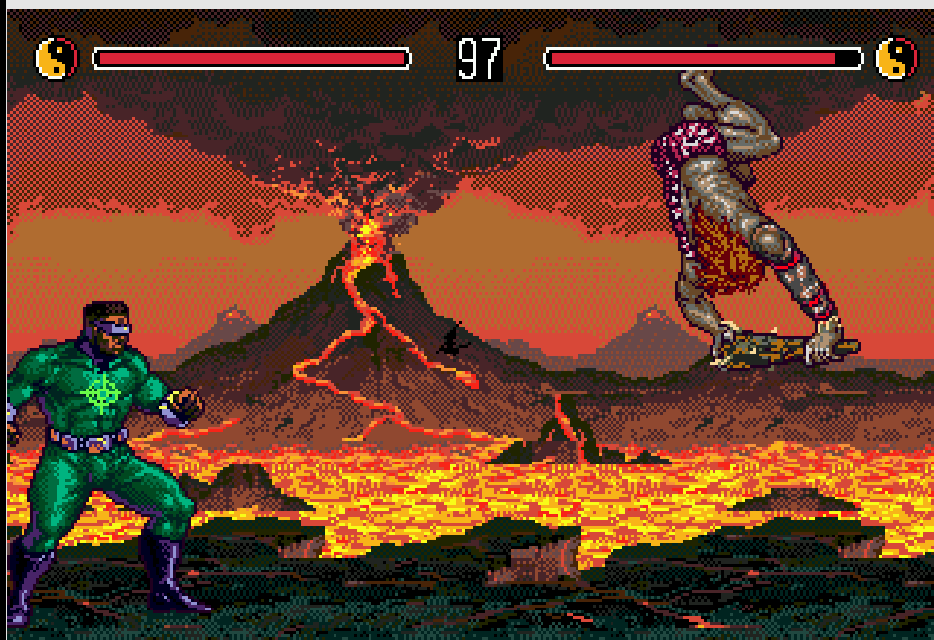
produttori si affrettarono a scopiarzarne la formula vincente, pubblicando nel giro di pochi anni una valanga di giochi simili al gioiellino Capcom, sia in versione arcade che per i sistemi casalinghi. Ovvio che la maggior parte di questi titoli fosse a dir poco superflua, a parte alcune lodevoli eccezioni targate SNK e un certo Mortal

Kombat. Ci provò anche Sega, che nel lontano 1993 rilasciò Eternal Champions per il suo Megadrive, l'ennesimo picchiaduro a incontri del periodo, che tentava di differenziarsi dall'orda di cloni di SF2 affidandosi a un'atmosfera piuttosto insolita.

LA SFIDA DEL CAMPIONE ETERNO

Il Campione Eterno ha il dovere di mantenere l'equilibrio fra bene e male, ed è per questo che ha indetto un torneo molto particolare: nove individui appartenenti alle più svariate epoche storiche dovranno lottare fra loro in una dimensione al di fuori del tempo, e il vincitore potrà tornare a qualche attimo prima del-

Il pianeta non è molto ospitale... ma Slash non sembra preoccuparsene troppo mentre volteggia in aria con la sua clava.



MEGADRIIVE



Non mancava una analisi scritta dello stile di lotta dei combattenti... utile per capire quali mosse fossero più efficaci per ciascuno di loro (ammesso che uno volesse usare un minimo di tattica nel gioco e non pigiare furiosamente i tasti del pad).



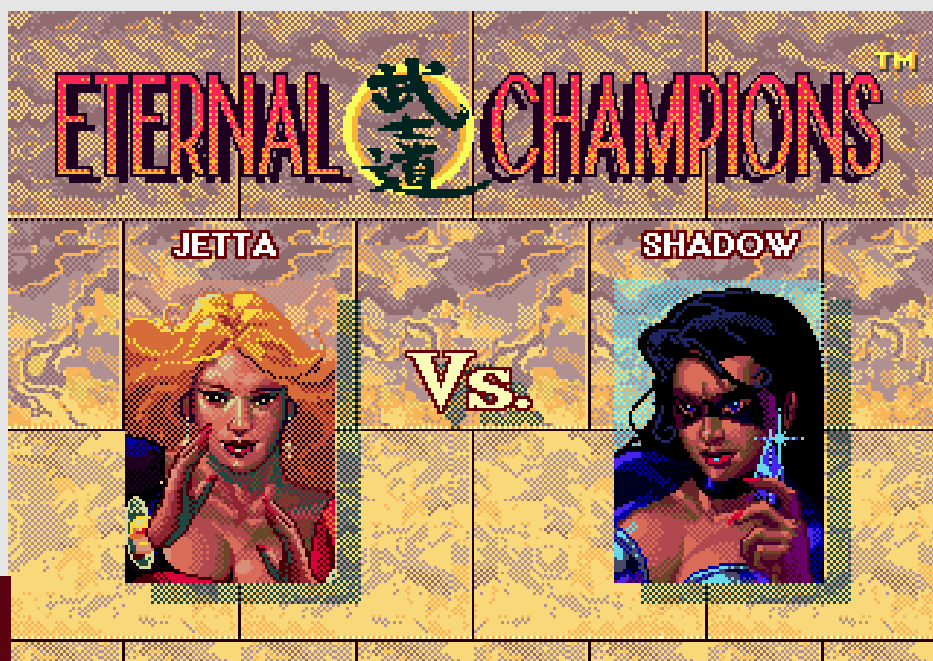
Probabilmente questi due non sono i soggetti più strambi che il Chicago Theater ha avuto modo di vedere, specie se li hanno proiettato una prima di qualsiasi film di Star Wars.

la propria morte violenta. Confusi? Vi basti sapere che sono tutte persone "speciali", il cui operato può cambiare in meglio le sorti dell'umanità intera; insomma, al vincitore del torneo tocca l'arduo compito di non schiattare e salvare tutti noi. E scusate se è poco! Premesse piuttosto inusuali per un gioco di mazzate, a cui si aggiungono i vari combattenti, tutti alquanto originali: ad esempio potremo controllare un'agilissima acrobata, uno zombie capace di ipnotizzare gli avversari, o un sedicente alchimista che conosce più trucchi del mago Silvan... E solo per menzionarne tre a caso. Certo non si tratta dei soliti Ryu e Ken, siamo semmai dalle parti dei fumetti super eroistici.

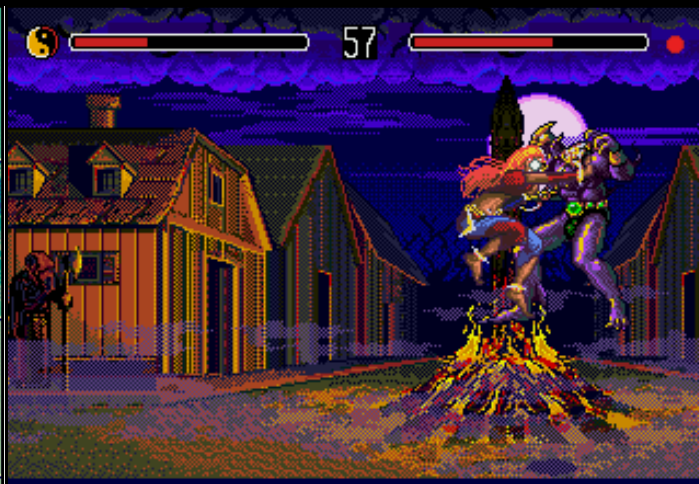
BOTTE DA ORBI

Se le premesse narrative sorprendono, le meccaniche di gioco si rivelano invece alquanto canoniche: sono disponibili 3 pulsanti per i pugni e altrettanti per i calci (ricorda qualcosa?) e sono presenti sia le prese che le mosse speciali. Queste ultime sono più del solito, circa sette per per-

sonaggio, e risultano spesso assai sfiziose, un po' come i combattenti fuori di testa che le eseguono. Consumano un'energia apposita, rappresentata da un cerchio a fianco della barra della salute; sbeffeggiando l'avversario gliene si può erodere una parte, come accadeva nel buon vecchio Art of Fighting per Neo Geo.



Si prospetta una accesa discussione tra donne.



Il menù principale del gioco... decisamente essenziale.

Menarsi a mezz'aria è sempre bello in questo genere di giochi.

È inoltre possibile eliminare gli avversari con una mossa finale quando sono a corto di energia, scaraventandoli in determinati punti degli scenari, uccidendoli così in maniera più

o meno cruenta e/o grottesca con delle sorta di fatality. EC rielabora idee da altri titoli, ma lo fa con intelligenza, integrandole in maniera naturale nel proprio sistema di gioco. Tutto

bene, quindi? Non proprio: purtroppo il gioco in single player è troppo difficile, la CPU para quasi tutti gli attacchi e pesta in continuazione, come un fabbro che non si stanca mai. E batte-

NOVE EORI PERSI NEL TEMPO



Blade

Un cacciatore di taglie del 21 secolo, che attacca usando lame ed elettricità. Alto e grosso, è il tipico personaggio lento ma potente.



Jetta

Un'acrobata da circo di fine '800, il personaggio più veloce del gioco. È l'esatto opposto di Blade.



Larcen

Un tizio con cappello e impermeabile, pare la versione losca di Dick Tracy. Un gangster anni '20 che usa un rampino per colpire, e per svolazzare prima di atterrare sugli avversari.



Midnight

Uno scienziato rimasto vittima di un incidente di laboratorio durante la guerra del Vietnam. Ridotto a uno zombie, ipnotizza gli avversari per succhiarne l'energia, oltre a vaporizzarsi in fumo per dileguarsi nei momenti critici.



Rax

Un lottatore del 2300, per metà macchina, sfoggia attacchi a base di muay thai combinati alle sue doti di cyborg.



Shadow

Sfoggia un costumino sado maso niente male, questa ninja anni '90 è molto brava nel dileguarsi all'improvviso e a lanciare shuriken.



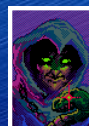
Slash

Un troglodita con tanto di clava, che ama usare come una mazza da baseball. Rifila delle capocciate che fanno male solo a guardarle.



Trident

Un gladiatore della mitica Atlantide, con un tridente al posto di una mano, che naturalmente sfrutta come arma. Molto agile ed efficace.



Xavier

Un mago condannato al rogo durante la caccia alle streghe. Usa il suo bastone in mille modi, dai colpi stile anziano riottoso alle magie più improbabili.



CONTROL PANEL

- | | |
|---------------------|--------------------|
| ■ SCATTER GRENADE | ■ FLOOR FIRE MINE |
| ■ MAGNETIC MINE | ■ FLOOR BUZZ SAW |
| ■ SPIKED BALL | ■ ELECTRIC BOLT |
| ■ STUN BOLT | ■ TRANSPORTER BOLT |
| ■ SLOW MOTION BOLT | ■ I.S. DRAIN BOLT |
| ■ FLYING BLADESAW | ■ FLATLINE BOLT |
| ■ DAMAGE DRAIN BOLT | ■ LIFE DRAIN BOLT |
| ■ SEISMIC CHARGE | ■ CONTROL BOLT |
| ■ INTELLIGENT MINE | ■ LIFE EXTENDER |

Le numerose opzioni di personalizzazione del gioco presenti nel pannello di controllo.



Potevo forse evitare di mostravi la schermata iniziale del gioco?

re il campione eterno alla fine del torneo, un essere mutaforma che adotta vari stili di combattimento, è un'impresa per pochi eletti.

Supereroi in pixel

Dal punto di vista tecnico e

La copertina è stata dipinta da Julie Bell, artista statunitense, e si intitola Invincible Team.



artistico il gioco è valido: la grafica non sarà la migliore su Megadrive, ma è ben definita e vanta animazioni fluide, alcune molto belle. I fondali sono ricchi di particolari animati, e i colori, anche se spesso cupi, non risultano mai smorti; in generale si ha la sensazione di osservare un fumetto che prende vita. Niente male davvero.

Le musiche sono più che discrete, e alcuni pezzi parecchio orecchiabili, soprattutto quello dello schermo dei titoli.

EC vendette benino, tanto che tempo dopo la sua prima uscita, Sega ne pubbli-

co una versione ampliata per Mega CD, intitolata Eternal Champions: Challenge From The Dark Side, con quattro nuovi personaggi selezionabili da subito, più altri da sbloccare, nuove mosse, musiche di qualità CD e quant'altro. Purtroppo il brand del Campione Eterno non riuscì a imporsi sulla folta concorrenza, e cadde presto nel dimenticatoio. In verità ci sarebbero un paio di spin off su Game Gear e Megadrive, ma sono tanto insulsi che non meritano nemmeno di essere citati... Peccato. ■

ANTA GAME

Eternal Champions è uno dei tanti epigoni di Street Fighter 2 che non ce l'ha fatta, nonostante le sue indubbie potenzialità, forse più artistiche che ludiche: l'esperienza è infatti in parte rovinata da un livello di difficoltà troppo proibitivo, che di certo scoraggia i giocatori meno pazienti. Resta un titolo con una sua identità, che cerca di allontanarsi dai soliti cliché, che può essere apprezzato dagli amanti dei fumetti e dei beat 'em up alternativi.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Di Massimiliano Conte

Il finale di Monkey Island 2 spaccò in due i fan della saga: alcuni lo rigettarono completamente, altri invece lo trovarono geniale. L'unica cosa sulla quale tutti sembrarono concordare, però, era che un terzo capitolo sarebbe stato molto difficile da realizzare

considerato il finale così "spiazzante".

A ciò si aggiunse anche il fatto che Ron Gilbert, creatore della serie, lasciò Lucas Arts, facendo crollare le speranze dei fan di poter tornare a solcare i mari nei panni del pirata (o aspirante tale) Guybrush Tree-wood in un nuovo capitolo della saga.

Quando però nel 1997, un po' a sorpresa e dopo 5

anni di silenzio, venne annunciato il nuovo capitolo di Monkey Island, in molti si chiesero se il titolo avrebbe saputo mantenere l'elevata qualità dei predecessori, considerata l'assenza del suo "papà" e un nuovo aspetto grafico che, fin dalle prime foto disponibili, fu palesato ai videogiocatori.

Dal punto di vista visivo, infatti, si abbandonarono i pixel dei primi due capitoli per andare invece incontro ad un look più cartoonesco, reso possibile dalle nuove tecnologie hardware e dal supporto al formato Cd-Rom.

The Curse of Monkey Island arrivò così nei negozi nell'autunno del 1997,



L'inizio del gioco e i primi enigmi. E se quel pirata vi ricorda uno storico personaggio della serie, beh... non vi state sbagliando.

PC WINDOWS

1997



Lady Voodoo torna anche in questo capitolo, ma si tratta più in cameo iniziale che altro.
PS il doppiaggio italiano - a mio avviso - non le rende per nulla giustizia.

sotto la direzione creativa di Jonathan Ackley e Larry Ahern, carico di speranze degli appassionati, ma anche di numerosi timori.

La storia prendeva piede poco dopo gli eventi del "luna park" visto al termine di Monkey Island 2 e questo senza porre nemmeno troppa attenzione, almeno inizialmente, al come e perché il nostro eroe fosse riuscito a tornare nell'universo piratesco a noi tanto caro: tutto veniva liquidato da una mezza frase della introduzione.

barare non è disdicevole nel mondo pirata e, anzi, spesso è l'unico modo per vincere!



Superare tre prove e arruolare un equipaggio per lasciare l'isola... mi suona familiare o sbaglio?

Per chi non aveva digerito quella svolta narrativa fu una soluzione più che sufficiente per dimenticare in fretta il "brutto" finale di Monkey Island 2 e tuffarsi nel terzo capitolo. In realtà questo elemento della trama veniva poi maggiormente chiarito proprio nel finale di questa avventura, ma in una maniera che lasciava comunque qualche perplessità e lacuna su quanto accaduto (comunque nulla di così insormontabile, a dire la verità).

Non mi soffermerò troppo sulla trama, ma sappiate che questa volta Guybrush impegnato si sarebbe dovuto impegnare per spezzare una maledizione ca-

duta la sua amata Elaine (maledizione che, ovviamente e maldestramente, lui stesso aveva scatenato). Da questo punto di vista le trovate e le situazioni che ci venivano proposte rispettavano abbastanza bene i canoni dettati dai predecessori, anche se - almeno per il sottoscritto - non raggiungevano mai i picchi di genialità visti nei primi due Monkey.

Il gameplay, invece, abbandonava la famosa griglia di verbi dei primi capitoli e optava per una interfaccia contestuale più snel-

La sfida di banjo è una variazione sul tema che mi ha annoiato più che divertito... ma potrebbe essere solo un mio problema.



la, con il cursore che offriva azioni semplificate simili a quanto visto, ad esempio, in Sam&Max: tenendo premuto il tasto sinistro si poteva manipolare, osservare e parlare mentre con il tasto destro si accedeva all'inventario per combinare e/o utilizzare gli oggetti raccolti.

Per il resto la struttura rimaneva quella del punta-e-clicca classico: esplorazione, raccolta di oggetti, combinazione degli stessi, dialoghi a scelte multiple (con la maggior parte delle opzioni sostanzialmente utili a farsi solo qualche risata in più) e puzzle che oscillavano tra brillante assurdità e "questo è davvero troppo!".

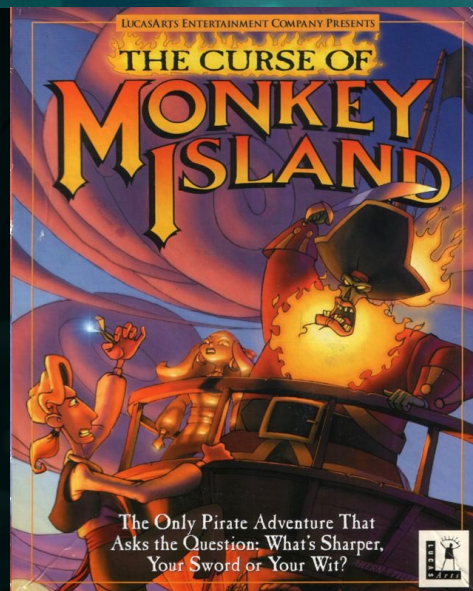
Alcuni appassionati notarono, infatti, che certi enigmi si spingevano oltre la "logica interna" dei primi due episodi, rendendo la risoluzione di determinati passaggi meno intuitiva che in passato, per quanto

circondati dal contesto surreale della serie.

La curva di difficoltà era comunque coerente con la tradizione LucasArts e anche qui, similmente a Monkey 2, venne implementata una opzione con due livelli di difficoltà, offrendo quindi una versione semplificata del gioco che diminuiva il numero e la complessità degli enigmi da affrontare.

Sul piano visivo, The Curse of Monkey Island segnò, come già detto, una svolta: l'adozione di fondali e personaggi disegnati a mano con stile cartoon e l'utilizzo di colori saturi diede all'insieme una coerenza estetica molto forte, ma anche molto diversa dai predecessori.

Molti la amarono, specie chi conobbe la serie proprio con questo capitolo, ma è innegabile che proprio l'utilizzo di questo particolare stile, paradossal-



La bella cover del gioco che, per la prima volta, mostrava un aspetto molto vicino alla grafica nel gioco: segno della evoluzione hardware avvenuto nel giro di soli cinque anni.

mente, abbia fatto invecchiare peggio questa terza avventura rispetto ai primi due "pixellosi" titoli. Giocar Monkey 3 sui grandi monitor moderni evidenzia infatti scalettature e difetti che all'epoca, su un CRT 1024x768 non si notavano quasi per nulla, a meno di non usare filtri particolari dell'emulatore, che però non ho trovato nella versione GOG da me giocata.

Tecnicamente il gioco poggiava ancora sul motore SCUMM, in accoppiata con l'audio iMUSE che gestiva la colonna sonora firmata da Michael Land e composta per la maggior

Nel doppiaggio inglese il bambino delle limonate era doppiato da Gary Coleman, l'Arnold della famosa sit-com anni ottanta molto famosa anche qui da noi.





Raggiungere il produttore Palido Domingo non sarà facile. Farlo girare sarà ancora più difficile.



Non so quanto sia voluta l'assurdità di utilizzare un manuale per ventriloqui visto che nessuno sta guardando Guybrush in questa situazione.

parte da una rilettura dei temi della serie.

L'adattamento del gioco nel nostro paese venne curata da C.T.O. e riguardò sia i testi che il doppiaggio, una scelta (soprattutto riguardo le voci in italiano) non così scontata in quel periodo e che ha sicuramente contribuito a far giocare (e far amare) questo capitolo a molti videogioicatori di allora.

In questo caso mi sento però di andare un po' contro corrente e di aver trovato la qualità del doppiaggio italiano piuttosto deludente, perfino irritante.

Molte delle voci secondarie sono state infatti doppiate con (finti) accenti italiani e stranieri ben riconoscibili, una scelta che non so quanto sia coerente con il doppiaggio originale, ma che ho trovato fuori luogo e fastidiosa, tanto che ad un certo punto ho preferito

eliminare le voci, mantenendo solo il testo a schermo (opzione sempre disponibile), gustandomi solo musiche ed effetti sonori piuttosto che sentire quelle fastidiose inflessioni dialettali.

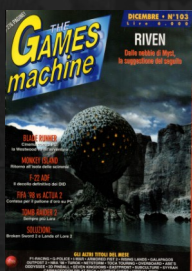
Magari qualcuno nel nostro italico stivale troverà spassosa e geniale questa scelta di adattamento... ma quel qualcuno, come avrete capito, non sono io!

Passando alla genesi del progetto, bisogna riportare che il suo sviluppo cominciò già nel 1995, chiaramente segnato dall'uscita di Ron Gilbert da LucasArts e dal passaggio di

testimone ad Ackley e Ahern, i quali furono sin da subito consapevoli della enorme responsabilità messa sulle loro spalle, al punto che il gioco venne testato, in forma di prototipo, per mesi e mesi, concentrandosi solo su enigmi e dialoghi, escludendo invece la parte grafica. Tutto ciò venne fatto solo per essere sicuri che questi aspetti cruciali del prodotto fossero ineccepibili. Solo una volta avuta la certezza che enigmi e dialoghi erano stati definiti al meglio, si passò alla realiz-



Direttamente dal primo capitolo: il duello di insulti... ma questa volta "in rima"!



Nello stesso numero di TGM 103 - dicembre 1997 - in cui compare la recensione di Blade Runner (trattato nel numero scorso), arriva anche la valutazione di questo attesissimo "Monkey Island 3", come sbrigativamente identificato nell'indice per problemi di spazio. L'articolo è a firma di Marco Auletta che, immagino, abbia dovuto sconfiggere molti altri redattori in un duello di insulti per ottenere questo onore. L'articolo si sviluppa per quattro facciate e il corpo principale della recensione descrive sostanzialmente la trama della nuova avventura e il rinnovato sistema di interfaccia del gioco, facendo però accenno anche al tono maggiormente demenziale dei personaggi e al doppiaggio in Italiano del gioco. Presenti poi tre box di approfondimento, uno dedicato a Grim Fandango, nuova avventura Lucas citata nel gioco; il secondo è invece giustamente dedicato al pesce d'aprile di TGM più bello della storia: Monkey Island 3 ambientato

nell'universo di Star Wars (scherzo che vi riporto integralmente voltando pagina) mentre il terzo box vi ricorda la presenza dei primi due capitoli in versione budget. C'è in realtà un quarto box, ma sempre previsto negli articoli dell'epoca e che parla dell'hardware necessario a giocare: un Pentium 90, 16 Mb di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità e Win95. Nel box finale Marco toglie subito ogni dubbio dicendo che questo "numero 3" non è bello come i primi due, ma è comunque un capolavoro che deve essere giocato. Elogia infatti i suoi enigmi, ritiene le musiche eccellenti pur criticando il doppiaggio di alcuni personaggi (ma ritenendolo comunque di "buona fattura"). Molto mal vista invece la presenza della difficoltà facile che consiglia caldamente di evitare in quanto consente di vedere tutta la storia troppo velocemente, non dando incentivi per affrontarla una seconda volta a livello più difficile.

Il voto finale è pari a 95, "numero" che permette al gioco di ricevere la ambita medaglia TOP SCORE.

Un voto che oggi personalmente sembra un tantino alto, ma che all'epoca fu probabilmente giustificato dal contesto storico e della grande attesa del titolo che si dimostrò, comunque, davvero ben fatto..

In extremis ho recuperato anche la recensione di Zeta a firma di Andrea Maselli, sempre nel dicembre 1997. Il recensore diede al gioco 9/10 e fu ancora meno critica nei confronti di questo capitolo rispetto a Marco Auletta, non evidenziando alcun vero difetto nel nuovo gioco della Lucas.

zazione del comparto grafico.

Ovviamente il dibattito tra i fan storici relativamente alla qualità di Monkey 3 iniziò sin da subito e ancora oggi è fonte di accesa discussione.

Il presunto "tradimento" della comicità originale,

considerata più asciutta, sottile e ironica, unita ad alcune riproposizioni di strutture già viste (come i duelli a suon di insulti) fa dire a molti che questo capitolo non vale i predecessori.

Quello che personalmente trovo più dannoso per la saga è la mutazione che

ha avuto il protagonista del gioco da un punto di vista di caratterizzazione.

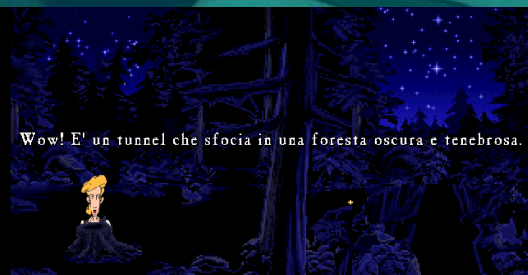
In questo terzo capitolo Guybrush è infantile, tonto ed estremamente più goffo che in passato, risultando molto più "macchietta" che nei due giochi precedenti. Il Guybrush di Ron Gilbert era sicuramente maldestro ed incline alla battuta, ma nelle intenzioni e nel suo modo di agire si prendeva molto sul serio. Rappresentava al meglio il giocatore che si ritrovava in quel mondo assurdo, ma che cercava di comportarsi ed atteggiarsi come se fosse



Una delle sezioni più spassose della storia è quando il nostro eroe viene creduto morto... con tante battutine riguardanti il fatto che nelle avventure Lucas non dovrebbe accadere, inclusi dei finti titoli di coda!



La battaglia navale a suon di cannoni (potenziabili) è simpatica, ma in tutta onestà lascia il tempo che trova.



Le citazioni ai precedenti capitolo (e ad altre avventure di LucasArts) si sprecano.

al centro di una avventura seria.

Questo contrasto era il motore che faceva funzionare la comicità dei primi due Monkey Island e che qui era quasi totalmente assente.

Al netto dei difetti fin qui evidenziati, è innegabile che il risultato finale fu un'avventura brillante e ben fatta, ma che non ottenne il successo sperato. Spesso si sente dire che la sua finestra di uscita coincise con la flessione commerciale del genere punta-e-clicca e che il mercato stava spostando la sua attenzione su altri generi. In realtà gli appassionati delle avventure grafiche erano ancora tanti, ma rispetto ad un mercato in crescita, il loro numero non era aumentato in proporzione.

Tutti ci aspettavamo che la temibile Skull Island fosse decisamente diversa e Guybrush non ha fatto nulla per nascondere... anzi!

Ad aumentare era stato invece il costo per produrre queste avventure: se prima un ristretto team poteva creare Monkey Island 2 in un anno, oggi un team molto più esteso richiedeva come minimo il doppio del tempo per fare un buon prodotto.

Tutto ciò, come ben potrete intuire, rese sempre più difficile raggiungere delle vendite sufficienti a rientrare nei costi di produzione.

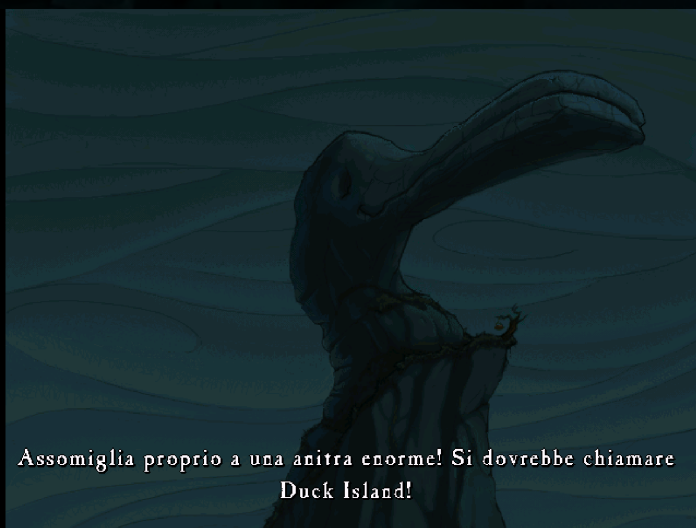
Lasciando al commento finale il giudizio su quanto questo gioco sia ancora oggi godibile e quanto bene (o male) si invecchiato, credo sia giunto il momen-

to di passare alle solite, interessanti, curiosità finali:

- Venne chiesto a Steve Purcell, autore delle due precedenti copertine, di realizzare l'illustrazione anche di questa terza avventura, ma rifiutò ritenendo che la nuova cover dovesse essere realizzata seguendo lo stesso stile grafico del gioco.

- Nella fase iniziale dello sviluppo furono buttate giù molte idee sulla possibile trama: in una di queste Elaine veniva trasformata in una polena mentre in un'altra sposava LeChuck!

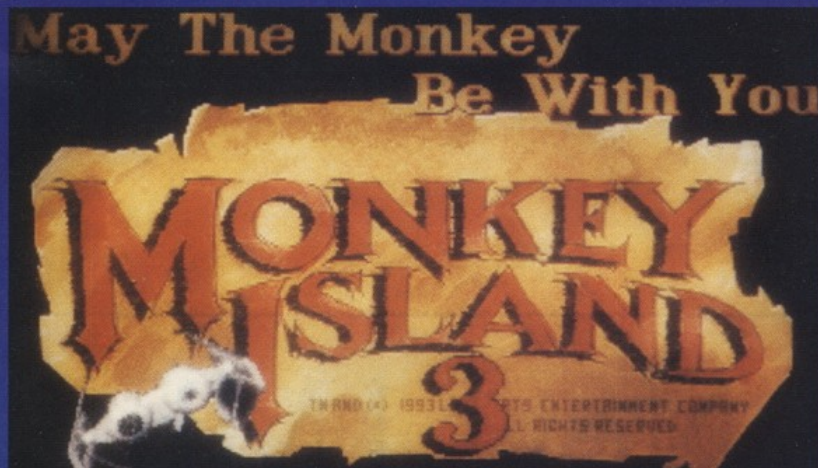
- Il finale del gioco dove-



Assomiglia proprio a una anitra enorme! Si dovrebbe chiamare Duck Island!

TGM N.52 dell'aprile 1993... ecco a voi il miglior pesce di aprile realizzato dalla redazione nella storia della rivista: tempistica di uscita, credibilità della notizia e immagini allegate sono perfette. Il risultato è un titolo che ancora oggi spero che venga realizzato. E non credo di essere l'unico.

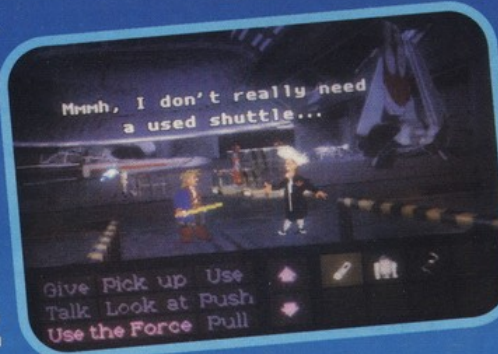
Grazie a www.retroedicola.com per la scansione



UN PIRATA NELLO SPAZIO

Dal giorno che uscì Zak McKracken la LucasArts si è forgiata, giustamente, del titolo di leader indiscussa nello sviluppo di avventure grafiche "fuori dal comune". Quanti di voi dopo Monkey Island II non attendevano un ennesimo sequel?

Beh, dare una risposta corretta non è possibile, visto che noi non siamo voi, e quindi non possiamo fare altro che riportare questo dato oggettivo a una dimensione parecchio più soggettiva e molto più vicina alle nostre personalità: qui in redazione non stavamo più nella pelle! E cosa dire, allora, quando contattando la LucasArts in merito ai suoi progetti più immediati, non solo ci hanno dato maggiori ragguagli su Day of the Tentacle (vedi preview poco più avanti), ma ci hanno parlato addirittura di Monkey Island 3!?! Dovevamo assolutamente saperne di più, e così l'ormai multimediale Max ha talmente ossessionato l'ufficio stampa della nota



PREVIEW



software house californiana da farsi mandare in esclusiva mondiale (e ci teniamo a sottolineare con soddisfatta enfasi questa particolarità) qualche schermata (ancora in fase di lavorazione) estrapolata dalla terza, incredibile, avventura di Guybrush Threepwood. Sulla trama non si sa ancora molto. La LucasArts ha infatti dato solo poche direttive ai suoi programmatori, lasciando al loro estro la facoltà di variare qualche particolare durante lo sviluppo, almeno nella sua fase iniziale. A prima vista questa scelta potrebbe sembrare un po' fuorviante e rischiosa per la linearità del prodotto finito, ma indubbiamente questo servirà a rendere il gioco "quanto di più originale e demenziale si possa trovare sul mercato!", e non possiamo dar loro torto. Il canovaccio su cui si basa tutta l'avventura è stato reso comunque noto e non lascia ombre di dubbio: Monkey Island 3 sarà una brillante parodia di tutte le produzioni precedenti targate Lucas. Non mancheranno infatti riferimenti continui alla quadrilogia di Indiana Jones, a Maniac Mansion e addirittura il recentissimo X-Wing, che si vedrà in qualche modo coinvolto nelle scorribande di Guybrush. Proprio per questo lo SCUMM si adatterà di volta in volta alle varie situazioni, notate ad esempio l'"Use the Force" che appare in una schermata... Ad ogni modo Monkey Island 3 comincerà esattamente dove finiva l'episodio precedente, con Guybrush ancora preda dei suoi sogni (o incubi?), che stavolta si sposteranno là dove nessun uomo era mai arrivato prima... Appena cominciato a giocare infatti, il nostro eroe si trova catapultato in una nuova dimensione, un mondo futuristico opera del vudd di quella mente perversa di LeChuck. Come potrete constatare dalle foto l'ambientazione di Monkey 3 riprende pari pari la saga di Star Wars, ed è proprio questo aspetto che rende ancora più affascinante questa nuova produzione Lucas. La versione PC sarà la prima a essere realizzata (con un margine di tempo abbastanza ampio, visto l'esigenza di terminare prima Day of the Tentacle), e oggi non si sa con precisione quando effettivamente questa vedrà la luce. Ho volutamente scritto "la prima", perché un'altra novità quasi certa è che... Ebbene sì! Sarà convertita anche per Amiga. Non un Amiga normale, purtroppo, ma ciò dovrebbe fare la felicità di tutti gli utenti di A1200! Questa scelta è dovuta al lancio in grande stile che la Commodore ha riservato alla sua ultima creatura, e poi perché le capacità grafiche del nuovo computer non obbligheranno gli utenti a rinunciare ai 256 colori, con in più l'aggiunta di un sonoro stereofonico di altissima qualità (si parla addirittura di parlato digitalizzato durante alcune animazioni d'intermezzo, grazie a una routine di compressione dei dati, che permette di stipare un gran numero di frasi campionate in uno spazio infimo di memoria, ma non chiedeteci ulteriori informazioni a riguardo, perché la LucasArts è molto gelosa di quest'ultima routine, e non ci ha dato informazioni esaurienti... una sorta di nuova versione dell'iMUSE comunque) e poi la maggiore disponibilità degli utenti del 1200 a montare un hard disk permetterà tempi di accesso molto più brevi ed una giocabilità del tutto indistinguibile dalla versione PC.

Ok, ragazzi, tutto quello che sapevamo l'avete letto, quindi evitate di telefonarci per ulteriori domande. Non appena sapremo qualcosa di più, ne verrete subito a conoscenza anche voi!!

PC WINDOWS



Eccoci nella parte finale del gioco, nel quale veniva spiegata la natura del "luna park" visto alla fine del secondo capitolo.



Guybrush viene maledetto e viene trasformato in un bambino di sette anni: il nostro compito è quello di farlo tornare adulto per affrontare il (purtroppo) frettoloso finale del gioco.

va essere molto più lungo ed epico, ma venne tagliato per problemi di tempo e costi.

- Forse lo avevate già notato, ma i personaggi hanno quattro dita per mano, proprio in omaggio ai classici cartoon.

- Inizialmente Murray, il teschio parlante, sarebbe dovuto comparire solo nella prima scena del cannone, ma i primi test effettuati sul gioco fecero capire che il personaggio piaceva molto e venne quindi inserito anche in altri momenti dell'avventura.

- Le versioni non inglesi del gioco (quindi anche quella italiana) omettono la sezione all'inizio del secondo CD, dove la ciurma di Guybrush cantava la canzone "A Pirate I Was Meant To Be". In questa sezione Guybrush doveva interrompere il canto dell'equipaggio - tuttavia, ad ogni tentativo, inizia semplicemente una nuova strofa

in rima con la frase del giocatore, fino a quando la parola "arancione" rendendo la canzone impossibile da continuare.

Il tutto risultò troppo complessa, se non impossibile, da adattare in altre lingue.

- Warcraft Adventures, fu cancellato, tra gli altri motivi, anche perché si temeva la concorrenza del terzo capitolo di Monkey Island.

- Se nelle sabbie mobili si leggeva il cartello relativo alla parola "Pappapishu", Guybrush e altri personaggi la avrebbero usata per tutto il resto del gioco al posto di "Ouch!"

- Il gioco è disponibile sia su GOG che Steam con il doppiaggio italiano al costo di soli 6.89 Euro.

- Nel 2022, immagino lo sappiate, Ron Gilbert in persona ha ripreso i diritti di Monkey Island e realizzato Return To Monkey Island, a tutti gli effetti un terzo capitolo "alternativo" che non tiene conto di quanto visto da questo The Curse of Monkey in poi. ■

ANTA GAME

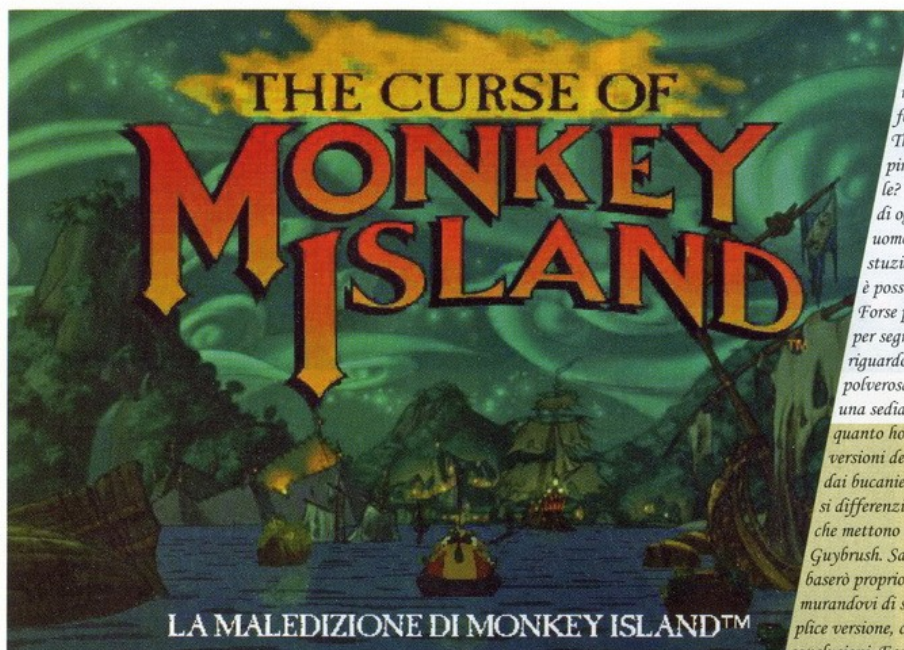
Questo capitolo delle avventure di Guybrush Treepwood è esattamente come Fantozzi Contro Tutti: dopo due capolavori assoluti, il terzo film perde il suo regista storico e, pur avendo delle situazioni e delle trovate comunque bellissime (Coppa Cobram su tutte), non ha la stessa classe dei due predecessori.

The Curse Of Monkey Island è questo: un buonissimo gioco ma non bello come i primi due. A questo aggiungete una grafica che è invecchiata peggio di quella in pixel, un pessimo doppiaggio italiano di molti personaggi di contorno che depotenzia - a parere di chi scrive - un umorismo già meno raffinato rispetto a quello di Gilbert e un finale frettoloso e deludente.

Rimane una avventura valida, a tratti molto sfidante e che presenta dei momenti davvero azzeccati, ma che paga i suoi difetti e, come prevedibile, l'ingombrante paragone con il suo passato.



soluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzion



Ahò, vecchi bucanieri dei Caraibi! Mi è giunta voce che esiste ancora qualche temerario brigante del mare che non è ancora riuscito a ripercorrere fino in fondo le gesta del mitico Guybrush Threepwood nella sua interminabile lotta al pirata zombie Le Chuck. Ma come è possibile? Voi, spregiudicati tagliagole sprezzanti di ogni pericolo e audaci come nessun altro uomo sul pianeta, incapaci di eguagliare l'astuzia e la caparbia del biondo pirata... Non è possibile.

Forse posso aiutarvi io, raccontandovi per filo e per segno quanto lo stesso Guybrush mi disse riguardo le sue ultime fatiche una volta, in una polverosa taverna di Scabb Island... Prendete una sedia, una tazza di Grog e venite ad ascoltare quanto ho da dirvi, ma ricordatevi: esistono ben due versioni della storia, una delle quali è stata definita dai bucanieri più timorosi come la "Mega-Monkey", e si differenzia dall'altro racconto per alcuni passaggi che mettono ancora più in risalto l'arguzia del nostro Guybrush. Sappiate che io nella mia esposizione mi baserò proprio sulle vicende della "Mega-Monkey", premurandovi di segnalare differenze con l'altra e più semplice versione, cosicché ognuno di voi possa trarre le sue conclusioni. Ecco cosa successe...

A cura di Massimo "NKZ" Nichini (nkzxol@galactica.it)

Parte I: Il dono del pirata Zombie Le Chuck

Terminata l'introduzione vi ritroverete imprigionati con Wally (il pirata "sanguenaso") in una stanza della nave di Le Chuck: parlate con il piccoletto e fatevi dare i depliant dei corsi della vostra nemesi zombie, quindi insultatelo finché non si mette a piangere. Raccogliete l'uncino lasciato da Wally e lo scovolo appeso alla parete, quindi usateli uno sull'altro (arpione). A questo punto usate il cannone per affondare tutte le imbarcazioni degli scheletri di Le Chuck (foto A)

quindi guardate fuori dall'apertura del cannone e vedrete un teschio parlante (Murray) e un braccio scheletrico: parlate con il primo e usate l'arpione sul secondo per prendere sia il braccio che la sciabola ad esso attaccata, rientrate ed usate la sciabola con la corda del cannone. Ora che il cannone è slegato provate ad usarlo e... Uscirete dalla stanza senza troppi problemi per ritrovarvi nella stiva.



foto A

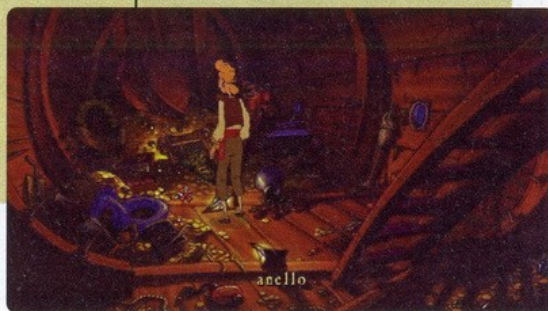


foto B

Raccogliete il sacchetto e l'anello (foto B), usate quest'ultimo con l'oblò e grazie alla forza dell'acqua raggiungerete la spiaggia di Plunder Island.

Qui vi ricongiungerete con Elaine (il vostro amore di sempre) solo per combinare l'ennesimo pasticcio: dandole infatti l'anello appena preso dalla stiva di Le Chuck, libererete su di lei la terribile maledizione in esso contenuta.

risoluzione risoluzione risoluzione risoluzione risoluzione risoluzione risoluzione



Parte II: La maledizione peggiora

Ok, anche questa volta il nostro caro Guybrush Threepwood ne ha fatta una delle sue... Vediamo ora come possiamo aiutarlo a ridare sembianze umane alla povera ragazza prima che rimanga trasformata per sempre in una statua d'oro. (foto A-foto B)

Per prima cosa raccogliete il tizzone ardente dai resti della nave rimasti sulla spiaggia, quindi dirigetevi verso la palude.

Entrati nel relitto raccogliete la colla e lo spillo da terra, usate gli spiccioli di legno con il distributore di gomme da masticare e infine tirate l'alligatore per far apparire Madame Voodoo. Ottenute le informazioni necessarie uscite dalla palude e recatevi in città. Per salvare Elaine dovete recarvi sulla pericolosa e terrificante Blood Island. Per fare ciò avrete bisogno di una nave e di un equipaggio, oltre ovviamente ad una mappa dettagliata che indichi come raggiungere la misteriosa isola. Oltretutto la stessa Elaine è stata rubata da qualche pirata senza scrupoli, quindi non sarebbe una cattiva idea mettersi anche sulle sue tracce... Ma vediamo una cosa per volta.

Il primo posto da visitare nella ridente cittadina di Puerto Pollo è il negozio dei barbieri:



il vostro compito è di convincere i tre pirati parucchieri ad unirsi a

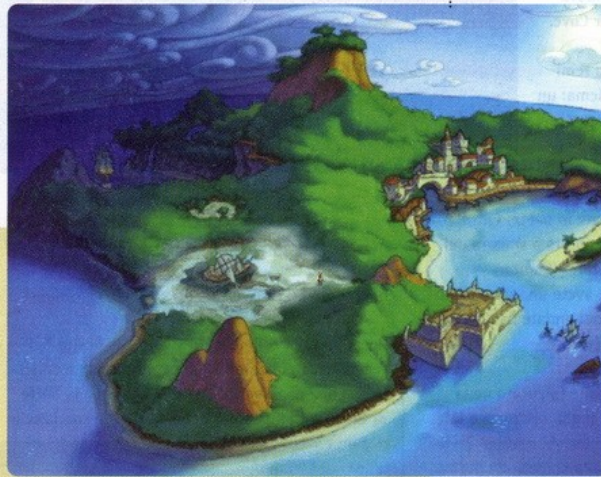
voi nel viaggio alla ricerca dell'anello di Blood Island, ma per fare questo avrete bisogno di recuperare alcuni oggetti. Prima di qualsiasi altra azione spingete due volte il pirata calvo, e questi sputerà una caramella che voi prontamente dovete raccogliere e conservare (nella versione normale la caramella è già per terra appena entrati nel negozio).

Fatto ciò uscite dal negozio e dirigetevi nel retro del teatro (la porta laterale, quella principale è chiusa), raccogliete la bacchetta magica sulla scrivania e usatela con il cappello magico per far apparire un libro. Ora osservate bene la giacca appesa all'attaccapanni e recuperate il guanto nascosto nella tasca e i pidocchi appoggiati su di essa. Dirigetevi sul palco e parlate con l'attore shakesperiano che vi manderà alla ricerca del suo agente, l'unico sull'isola che conosca come arrivare a Blood Island (l'isola del diamante purificatore). Ritornate dai barbieri e usate i pidocchi sul pettine (quando è appoggiato sul tavolo): il capitano Rottingam scapperà infuriato permettendovi di sedervi al suo posto. Appena fatto usate una volta la maniglia (vi alzerete di poco), quindi prendete il fermacarte e anche il caro barbiere vi lascerà



foto A

foto B



per andare a cercare un altro sasso.

A questo punto usate la leva della sedia tre volte e raccogliete le forbici piantate nel soffitto, dopodiché uscite dal negozio e dirigetevi nel vicolo a fianco del baracchino della limonata (all'inizio del paese, sulla sinistra). Qui dovete usare le forbici appena raccolte con i fiori misteriosi (la pianta di ipecacuana) e successivamente con il sottobosco per aprire un varco nella ve-

getazione e raggiungere il burrone. Appena arrivati al suddetto burrone, cercate di prendere un qualsiasi oggetto dal terreno e vi ritroverete "ingoati" da un serpente gigante: niente paura, per riconquistare la libertà è sufficiente raccogliere tutti gli oggetti all'interno del serpente (quella specie di rigonfiamento alla sinistra di Guybrush), usare il fiore di ipecacuana con lo sciroppo d'acero e dare il così formato sciroppo di ipecacuana al rettillone (usandolo con la testa del serpente): vi ritroverete nelle sabbie mobili. Per usci-



soluzioni

soluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzioni

re dal pantano toccate la pianta spinosa e otterrete una spina da usare con una canna di bambù presa dal canneto sulla destra (otterrete così una cerbottana). Usate tra loro il palloncino di elio con il fermacarte e soffiare sul palloncino fluttuante, quindi usate la cerbottana con il palloncino ed il gioco è fatto. Appena liberatosi Guybrush si dirigerà automaticamente in una nuova locazione, la baia di Danjer Cove.

Qui troveremo una barca a remi che però ha un serio problema: un grosso buco che non le permette di galleggiare (nella versione normale troverete la barca già riparata). Per il momento lasciate le cose come stanno e ritornate in paese. Entrate nel ristorante (la grossa porta aperta a sinistra del ponte) e quando il proprietario (Capitan Barbagiaglia) vi chiederà se avete una prenotazione, ditegli che l'avete, quindi andate dall'avventore silenzioso e spingetelo (foto A).

Raccogliete il coltello da pane (piantato nella schiena dell'avventore), la teglia per torte e la forma per biscotti (sono entrambi sotto al cartello dei prezzi) e un biscotto dalla botte sulla destra. Provate a mangiare il biscotto e scoprirete che è pieno di vermi (bleah): usate i vermi con il pollo sul tavolo dell'avventore e scoprirete che all'interno del pollo è nascosta una tessera: prendetela. Date a Capitan Barbagiaglia la caramella dura e, di seguito, la gomma da masticare: aspettate che il capitano faccia un bel palloncino, quindi scoppiatelo usando lo spillo al momento giusto e vedrete un dente d'oro rotolare per terra.

Se raccogliete il dente e cercate di uscire dal ristorante vi accorgerete che Barbagiaglia vi fermerà per riavere il maltolto e voi sarete costretti a rifare tutta la trafila della gomma da masticare per riaverlo (questo solamente se state giocando la versione Mega-Monkey, altrimenti potrete uscire senza problemi).

Per andarvene dal locale masticate voi stessi una gomma, usate il dente d'oro con la gomma masticata, quindi inalate il palloncino di elio e rimasticate la gomma: otterrete così un palloncino con dentro il dente che volerà fuori dalla finestra. Uscite dalla taverna e usate la teglia per torte con la pozza di fango adiacente all'ingresso del ristorante e ritroverete il pezzetto d'oro. Prima di tornare

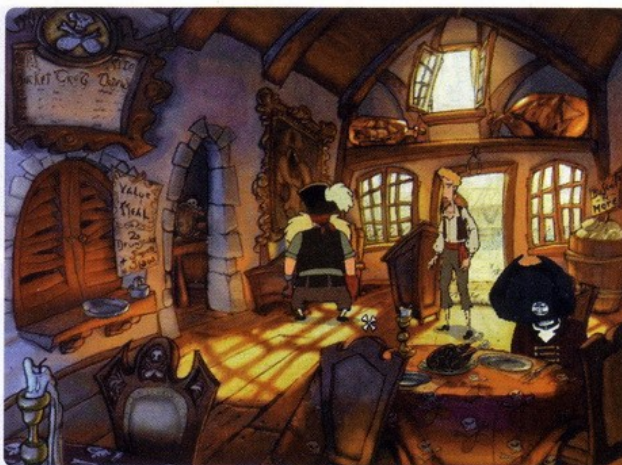
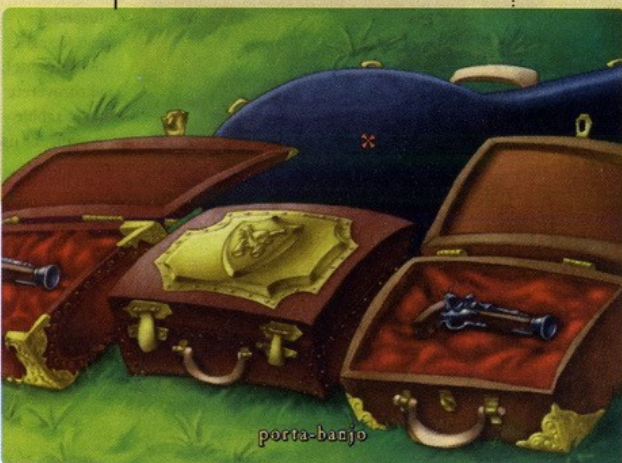


foto A

dai barbieri c'è un'ultima operazione da svolgere.

Recatevi sulla collinetta (il vicolo alla destra del teatro nella piazza principale) e utilizzate il coltello da pane con il cavalletto che sorregge la botte di Grog, quindi usate il tizzone ardente con la scia di rum e il barilotto salterà in aria staccando un albero di gomma.

Bene! Ora abbiamo tutto il necessario per convincere tutti e tre i pirati a venire in viaggio con noi. Rientrate nel negozio dei barbieri e usate il guanto con Edward Van Helgen (il pirata che pulisce il rasoio): in questo modo lo sfiderete a duello. Dopo esservi trasferiti sulla collinetta, il pirata vi chiederà di scegliere l'arma da usare: chiudete il cofanetto centrale e scegliete il banjo come arma (foto B).



porta-banjo

Per vincere il duello dovrete fare molta attenzione alle corde pizzicate da Edward e ripetere esattamente le note (cliccando sulle corde nello stesso ordine) finché non vi accorgerete che il pirata è veramente troppo bravo per essere battuto. A questo punto prendete dal mucchio d'armi la pistola e usatela contro il banjo del vostro avversario per vincere il duello.

Ora non ci resta che convincere Bill Tagliagole e Haggis McMutton. Il primo si unirà alla ciurma semplicemente consegnandogli il dente d'oro di Barbagiaglia, mentre per il secondo dovrete parlargli, chiedergli di unirsi all'equipaggio e sfidarlo al lancio del tronco d'albero. Vi ritroverete nuovamente sulla collinetta, e potrete assistere alla sfida: se avete eseguito correttamente quanto descritto sopra, Guybrush lancerà l'albero di gomma vincendo anche questo duello.

Bene, ora che la ciurma è completa, non rimane che trovare la mappa per Blood Island, una nave e la statua di Elaine.

Dirigetevi allo Zolfo Beach Club (La spiaggia nell'angolo sud-est dell'isola) e date la tessera al Cabaña Boy (il tizio nel baracchino). Appena si sarà convinto che siete un socio del club prendete tre teli dalla cesta posta di fronte al baracchino, usateli con il portaghiaccio posto sul carrello e quindi andate alla spiaggia vera e propria. Se provate a camminare sulla spiaggia vi accorgerete che la sabbia è troppo calda: per raggiungere il signore sdraiato (Palido Domingo, l'agente teatrale) dovrete usare i teli da spiaggia inzuppati con la sabbia (usate tutti e tre i teli). Parlate con Palido che vi spiegherà che non si volterà fin quando non sarà abbronzato almeno un po'.

Per risolvere la situazione raccogliete il boccale e tornate in paese (usando il cancello alle spalle di Palido). Recatevi al baracchino della limonata e usate il boccale di Palido con quello del baracchino (che è senza fondo), quindi ordinate al ragazzo una limonata e il piccolo bucaniere scomparirà lasciando sul banco una brocca: prendetela e usatela subito con le tinocce piene di vernici poste a fianco del negozietto. Tornate da Palido e dategli il boccale senza fondo, quindi usate la brocca con lo stesso e riuscirete ad "abbronzare" l'agente che si girerà di schiena rivelando un tatuaggio con la mappa per Blood Island. Ritornate dal Cabaña Boy e prendete altri tre teli, immergeteli nuova-

soluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzioni



mente nel portaghiaccio, ma questa volta dateli al baffuto cameriere che scomparirà permettendovi di raccogliere la boccetta di olio da frittura.

Usando quest'ultima con la schiena di Palido potrete "prendere" l'agognata mappa per Blood Island



Bene, è giunto il momento di trovare una nave per lasciare Plunder Island. Ritornate sulla collinetta delle sfide e usate la

forma per biscotti con l'altro albero di gomma (quello attaccato al terreno), combinate il tappo di gomma appena recuperato con la colla, quindi dirigetevi alla Baia di Danger Cove.

Qui utilizzate il tappo appiccicoso con la falla della barca a remi e quindi utilizzatela per raggiungere il veliero ancorato al largo. Giunti a destinazione usate il coltello per il pane con l'asse di legno, quindi salite a bordo (foto A)

Incontrerete il buffo equipaggio della nave che vi scaraventerà fuori bordo tutto impiumato. Non preoccupatevi, tornate al ristorante e Barbaglia alla vi scambierà per il terribile Pollo Diabolo (!!!) e vi metterà in un bel pentolone. Ripresa conoscenza Guybrush si ritroverà di nuovo sulla nave delle scimmie (quella ancorata a Danger Cove) alla presenza del capitano e del suo sottoposto umano.

Usando il libro sul ventriloquio con il capitano-scimmia convincerete il suo secondo ad abbandonare la nave portandosi dietro tutta la ciurma. In più otterrete la mappa che indica dove è stata nascosta Elaine. Tornate nel retro del teatro (per tornare sulla terra ferma uscite dall'oblò della coperta) e salite le scale, vi ritroverete di fronte ai comandi delle luci del palco.



Per scoprire in che punto è stata seppellita Elaine dovrete premere i tasti della console nell'ordine indicato dalla

mappa (ricordatevi di accenderle tirando una sola volta la leva più grossa), tenendo presente che nord-ovest indica il tasto in alto a sinistra, sud il tasto in basso al centro e così via.

Quando avrete terminato vedrete che le luci si sono sistemate formando una croce al centro del palco, esattamente sopra alla tomba finta. Tornate nel retro del teatro ed usate il grasso di pollo con

le palle di cannone situate nel baule a fianco della porta e vi libererete dei due attori. Ora potrete andare sul palco, prendere il badile e dissotterrare la statua della fidanzata di Guybrush. Ben fatto! Ora abbiamo tutto il necessario per andare a Blood Island, cos'altro ci può fermare?

Parte III: Tre vele al vento



foto A



foto B

Ho parlato troppo presto. In effetti qualcosa, anzi qualcuno, ci può ancora fermare, in particolare un tizio grosso e pelato che conosce la nostra destinazione. Sto parlando del Capitano Rottingam (ricordate il cliente dei barbieri?), che appena notata la partenza della nave di Guybrush vi abborderà per rubare la mappa di Blood Island (foto B).

Prima di sconfiggervi e portare via il prezioso disegno però, il pirata spiegherà il funzionamento delle sfide tra



soluzioni

soluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzioni

bucanieri. Per vincere uno di questi incontri è necessario rispondere in rima agli insulti dell'avversario, o viceversa ad insultare il nemico con frasi insolite che potrete apprendere da altri pirati e così via (una strana sensazione di déjà-vu, no? NdMao). Il segreto per vincere queste sfide sta nell'usare sapientemente quanto imparerete da altri scontri, visto che questo è l'unico modo per collezionare insulti.

Appena Rottingam avrà fatto ritorno sulla sua nave (con il prezioso bottino), McMutton ci chiederà come desideriamo comandare la nave.

Esistono due possibilità: Il completo controllo del vascello o la delega dei combattimenti navali all'equipaggio. Scegliendo la prima modalità prima di affrontare in duello un pirata dovremo sconfiggerlo in un combattimento navale, mentre con la seconda opzione gli scontri marini saranno poco più che una formalità.

Se doveste scegliere la versione difficile (quella con gli scontri navali), c'è un'altra cosa che dovete sapere: nell'angolo in alto a sinistra della mappa è possibile tornare a Puerto Pollo, dove vi attenderà Kenny, l'ex ragazzo della limonata ora commerciante di cannoni. Ogni volta che sconfiggete un pirata potrete tornare qui ed usare il bottino per comprare nuovi cannoni più potenti, senza i quali potreste avere serie

Senti quest'odore di salsedine!



difficoltà a battere le navi più attrezzate. Bene, qualsiasi sia la modalità da voi scelta, per terminare questa sezione dovrete comunque procedere in questo modo: esaminate la mappa, selezionate una nave nemica e sconfiggetela nello scontro navale, quindi sfidate il capitano e imparate nuovi e preziosi insulti.

Quando vi sentirete abbastanza preparati, cercate la nave del capitano Rottingam, sconfiggetelo e riprendetevi la mappa. Facendo così arriverete a Blood Island...

Parte IV: Il barista, il ladro la nipote e l'amante



Dopo lo spettacolare naufragio vi troverete sulla spiaggia di Blood Island.

Prendete la bottiglia (Schiuma da barba) e mordetela per aprirla, quindi parlate con Haggis di tutto, specialmente della lozione per le mani e dirigetevi verso il cimitero. Raggiungete la baracca del becchino e raccogliete la mazzetta e lo scalpello appoggiati ad una lapide, vicino al cane che dorme.

Date il biscotto di Capitan Barbagiulla al cane che dorme ed egli vi morderà (foto A)

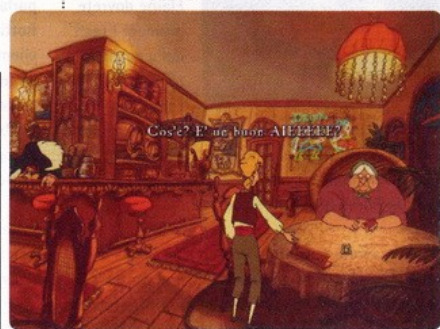
(se non state giocando a Mega-Monkey, questa sezione dovrebbe essere leggermente differente, dovrete avere a disposizione dei biscotti per cane da dare al randagio per farvi mordere).

Prendete dalla schiena del povero animale un po' di pelo e dirigetevi verso l'hotel (l'edificio sopra al cimitero) ed entrate nel bar. Parlate con madame Xina (la chiromante seduta al tavolo) chiedendogli di legervi le carte, quindi recuperate la carta della morte (Foto B).

foto A



foto B



soluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzioni



Continuate a chiedere a Xina di leggersi il futuro finché non otterrete cinque carte della morte (nella modalità semplice le otterrete tutte in una volta), dopodiché andate al bancone del bar (davanti all'uomo che se la dorme) e prendete il cuscino dallo sgabello, gli opuscoli e il libro di ricette. Leggete quest'ultimo, e in particolare l'appendice dedicata al rimedio per il dopo sbronza.

Quello che ci serve è un uovo, del peperoncino e "peli di cane che ti ha morso"... Guarda caso l'ingrediente più stravagante lo possediamo già, quindi non resta che trovare gli altri due, semplici componenti. Uscite dal bar e dirigetevi alla spiaggia (quella vicino al faro) e usate il cuscino sulle rocce, poi spingete l'albero della gomma con la mazzetta per far cadere l'uovo. Raccoglietelo e andate al mulino a vento (la locazione più a ovest di tutta Blood Island): a fianco all'ingresso della costruzione c'è nientemeno che una pianta di peperoncino, raccoglietene un po' e ritornate al bar (Foto A).

Prima di completare la ricetta anti-sbronza entrate nel ripostiglio del bar (la porta alle spalle di madame Xina), usate lo scalpello sull'enorme forma di formaggio, indi staccate il magnete dal frigorifero.



Andate dal barista e consegnateli i tre ingredienti che avete recuperato: egli si rimetterà in piedi dandovi quanto resta del

preparato. Interrogate il redivivo sulla storia dell'anello e della zia che lo possedeva, poi ordinate un drink alla frutta e vi sarà consegnato il tipico ombrellino da cocktail (funziona anche come ombrellone, mi dicono) (per te ce ne vorrebbero un centinaio... NdMao). Bevete il drink, parlate nuovamente con il barista ma questa volta chiedetegli una tazza di Grog. Usate lo scalpello sulla bottiglia di "anti-sbronza" per stapparla, poi versate il contenuto della boccetta nel grog e ingurgitate il beverone. Complimenti! Siete morti, proprio come aveva pronosticato madame Voodoo su Plunder Island! (nota: nella versione semplice dell'avventura, sarà sufficiente ordinare una volta un drink per ritrovarvi comunque a terra lungo e disteso).

Vi sveglierete in una cripta. Usate lo scalpello con la bara nella quale siete rinchiusi (è esattamente nell'angolo in basso a destra della schermata) e appena usciti prendete i chiodi che spuntano dalla bara. A questo punto sentirete battere da una delle altre casse: è il mitico Stan (ricordate il venditore di bare di "Le Chuck's Revenge"?), che vi ringrazierà per averlo chiuso dentro un bara e vi darà un suo biglietto da visita. Uscite dalla cripta e tornate nell'albergo, questa volta però non fer-



foto A

foto B

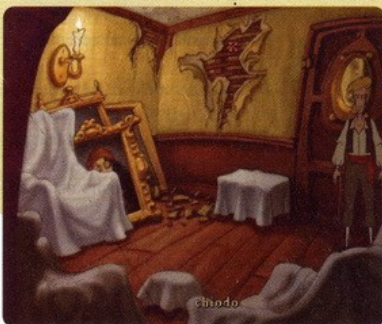


foto C

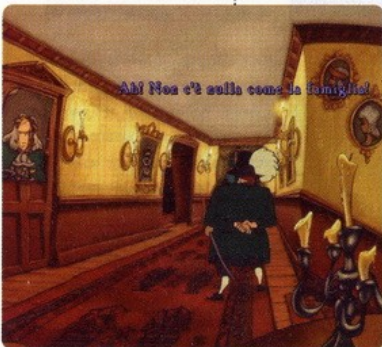


foto D



matevi al bar ma salite le scale per il piano superiore. Entrate nella porta di fronte alla rampa di scale (foto B), usate la mazzetta con il chiodo che sporge dal muro e ritornate nel corridoio.

Prendete il chiodo e il ritratto da terra (Guybrush farà sparire la cornice), poi usate il biglietto da visita di Stan con l'altra porta per aprirla. Entrate nella stanza e tirate il letto verticale: per tenerlo bloccato usate i chiodi della bara e il chiodo del ritratto appena recuperato con il letto. Prendete il libro dalle mani dello scheletro e uscite nuovamente in corridoio, usate il ritratto con la porta chiusa (quella che avete visitato in precedenza), poi usate le forbici con il ritratto e infine entrate nella stanza e guardate fuori dal buco... Il barista crederà che siate un membro della famiglia Goodsoup! (Foto C).

Tornate al bar e parlate con il barista (se state giocando la versione semplice di Monkey Island, evitate tutta la trafila del ritratto e scendete semplicemente al piano inferiore appena preso il libro), chiedendogli per quale motivo non siete stati sepolti nella tomba di famiglia dei Goodsoup.

Egli risponderà che solo i membri della famiglia vengono sepolti lì, allora voi ricordategli che siete un Goodsoup e continuate a parlare di questo finché non si convince a riconoscerli. Ora ordinate un altro drink, usate nuovamente l'anti-sbronza con il bicchiere e bevete il miscuglio per morire nuovamente.



Questa volta vi troverete nella cripta dei Goodsoup, al cospetto del fantasma di Zia Minnie. Parlate con la fluttuante presenza e fatevi spiegare che fine ha fatto l'anello, chiedetegli dell'altro spasimante e convincetela che siete già impegnati, poi dirigetevi a sinistra e recuperate il palanchino e cercate di guardare dalla fessura del muro. Comparirà Murray (ma come fa ad essere sempre in giro un teschio parlante???), raccoglietelo e dirigetevi nuovamente alla crepa del muro. Parlate con Mort chiedendogli di venirvi a liberare. Mort si rifiuterà di aiutarvi ad uscire dalla cripta, credendo che sia solo uno scherzo. Usate la colla con il braccio scheletrico, poi utilizzate il braccio cosparsa di colla con la lanterna per raccogliarla (Foto D).

Tornate indietro ed appoggiate la lanterna sul coperchio della bara, quindi piazzate Murray sulla lanterna: facendo così spaventerete il povero Mort che verrà ad aprire la porta della cripta (nella versione normale non è necessario cospargere il braccio di colla per prendere la lanterna). Uscendo noterete che Stan ha aperto un'agenzia di polizie assicurative nella sua cripta: andate a visitarlo e, parlando con lui, fatevi stipulare un'assicurazione

soluzioni

soluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzion

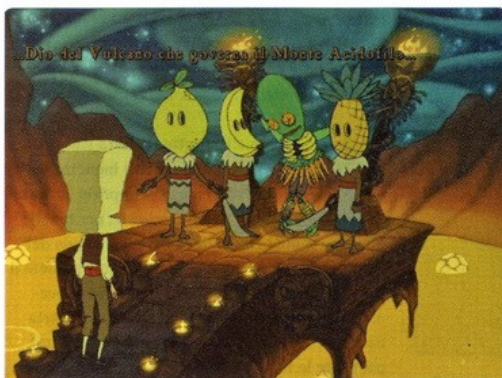


foto A



foto B



foto C

sulla vita (dovrete dargli il dente d'oro in cambio), quindi ritornate al bar e rientrate nello sgabuzzino, dovreste trovare un certificato di morte a vostro nome.

Portate il certificato a Stan ed egli vi dovrà pagare il premio dell'assicurazione. Fatto questo ritornate, per l'ennesima volta, all'albergo, salite le scale e rientrate nella stanza dello scheletro.

Usate il palanchino prima con il buco nella parete, poi con il letto per schiodarlo. Lo scheletro raggiungerà la povera zia Minnie rendendola finalmente felice e serena e liberandola dalla maledizione della tomba.

Recuperato l'anello di fidanzamento (lasciato da Minnie nella cripta), dirigetevi al villaggio (sulla mappa è segnato come "strane luci") prendete il blocco di tofu dal tavolo e il succhiello e la tazzina dalla mensola posta di fronte ad esso. Recatevi al vulcano e, una volta che avrete parlato con la testa di limone, usate il succhiello con il pezzo di tofu per creare una bella maschera, che vi servirà per arrivare in cima al vulcano (Foto A).

Una volta raggiunto il ponte dei sacrifici lanciate il pezzetto di formaggio nel vulcano per provocare un'eruzione, poi tornate alla veranda dell'albergo e usate nuovamente il formaggio, questa volta con la pentola appoggiata al barbecue. Prendendo la pentola porterete automaticamente il tutto a Haggis, che in cambio vi darà la lozione per le mani.

Ora abbiamo tutto il necessario per ritrasformare Elaine tranne il prezioso diamante, che purtroppo si trova in possesso di Re André, un contrabbandiere di Skull Island. Per raggiungere André andate al

mulino, usate l'ombrello con le pale per raggiungere il barile (solo se giocate Mega-Monkey, altrimenti troverete la porta del mulino aperta), riempite il vaso vuoto e la tazzina di acqua dolce, quindi tornate al bar. Prendete il vaso vuoto dal bancone del bar e lo specchio dalla parete a fianco del barista, usate poi la faccia del ritratto sulla cornice dello specchio per evitare che il barista si accorga del furto (lo specchio non serve se state giocando la versione semplice dell'avventura). Uscite da bar e raggiungete la radura (dove c'è la statua di Elaine), usate il vaso con il ceppo (le lucciole entreranno dentro), quindi usate le forbici con il tappo del vaso e chiudete lo stesso con dentro le lucciole per avere una bellissima lanterna ecologica. Dirigetevi al faro e sostituite lo specchio con quello in vostro possesso, quindi inserite la

lanterna nel reggialanterna per far funzionare il faro (Foto B).

Ora dirigetevi alla spiaggia e incontrerete il Gallese volante, il traghettatore di Skull Island, che però non intende accompagnarvi da nessuna parte finché non avrà una bussola per orientarsi. Per procurargliela avete tutto l'occorrente: usate la calamita da frigorifero con lo spillo, quindi infilate lo spillo nel tappo e mettetelo nella tazzina d'acqua, date il tutto al gallese che finalmente vi tragherà sull'isola del teschio.

Arrivati sulla nuova isola, vi troverete di fronte all'addetto all'argano, colui che fa scendere le persone che desiderano raggiungere il covo di Re André (Foto C).

Sfortunatamente non troverete il vero addetto (tale Muscolo), ma solamente il suo sostituto che non riuscirà a reggere l'argano durante la discesa. Appena iniziate a precipitare siate veloci e utilizzate l'ombrello per rallentare la caduta. Entrati nel covo dite ad André che avete molti soldi, chiedetegli del diamante e sfidatelo ad una partita a poker. Appena vi saranno state date le carte sostituitele con le cinque carte della morte che avete preso a madame Xina e, in un modo o nell'altro, otterrete il diamante. Tornati su Blood Island andate nuovamente alla radura, usate la lozione per le mani con l'anello maledetto, sfilatelo e sostituitelo con l'anello di fidanzamento di Minnie, non prima di aver incastonato il diamante appena preso ai contrabbandieri. Evviva! Elaine è nuovamente umana... Se non fosse per gli sgherri di Le Chuck...

Capitolo V: Il bacio della scimmia ragno

Le Chuck ci ha rimesso di nuovo il suo zampino... Non bastava che il suo maledetto (è il termine giusto) anello abbia trasformato Elaine in una statua... No! Doveva anche rapirci, giusto per rendere le cose ancora più difficili. Continuate a parlare con Le Chuck fino a quando non si stancherà della conversazione. Andandosene (con Elaine) vi lancerà contro una delle sue maledizioni, ma niente di grave... vi trasformerà solamente in un bambino di sette anni! Ok, non facciamoci prendere dal panico e vediamo come sistemare la situazione. Parlate con Cucciolone™ e sfidatelo ad indovinare la vostra età. Non ci riuscirà (come potrebbe?) e avrete quindi diritto a prendere un premio, in particolare sceglierete l'ancora (anche perché è l'unico premio che

isoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzionisoluzioni



potete portare via). Ora usate la schiuma da barba con la teglia per le torte, poi mettete l'ancora dentro la torta finta e infine piazzate il dolce farlocco sulla pila di torte vere del baracchino di Rattone™ (se state giocando alla versione semplice dell'avventura, sarà sufficiente usare l'ancora con la pila di torte, evitando tutto il resto). Egli sparerà la torta finta colpendo in pieno il povero tizio del baracchino. Andate al posto del malcapitato e guardate fuori dal buco,

Rattone vi sparerà una vera torta di meringa permettendovi di recuperare parte di essa. Tornate da Cucciolone™ e spingetelo più volte, finché non riuscirete ad ottenere alcuni peli del suo costume, quindi dirigetevi dal gelataio e prendete il macinapepe. Chiedete al negoziante un gelato liscio, quindi usate la meringa, il pelo di Cucciolone™ e il macinapepe su di esso. Mangiate la schifezza appena preparata e tornerete normali.



foto A foto B



Tornate al "piano terra" e attendete l'arrivo di Le Chuck: quando lo zombie cercherà di bruciarvi, usate su di lui il macinapepe ed egli darà fuoco alla miccia del barilotto, provocando una gran bell'esplosione e.... Ma perché togliervi il gusto della sequenza finale?



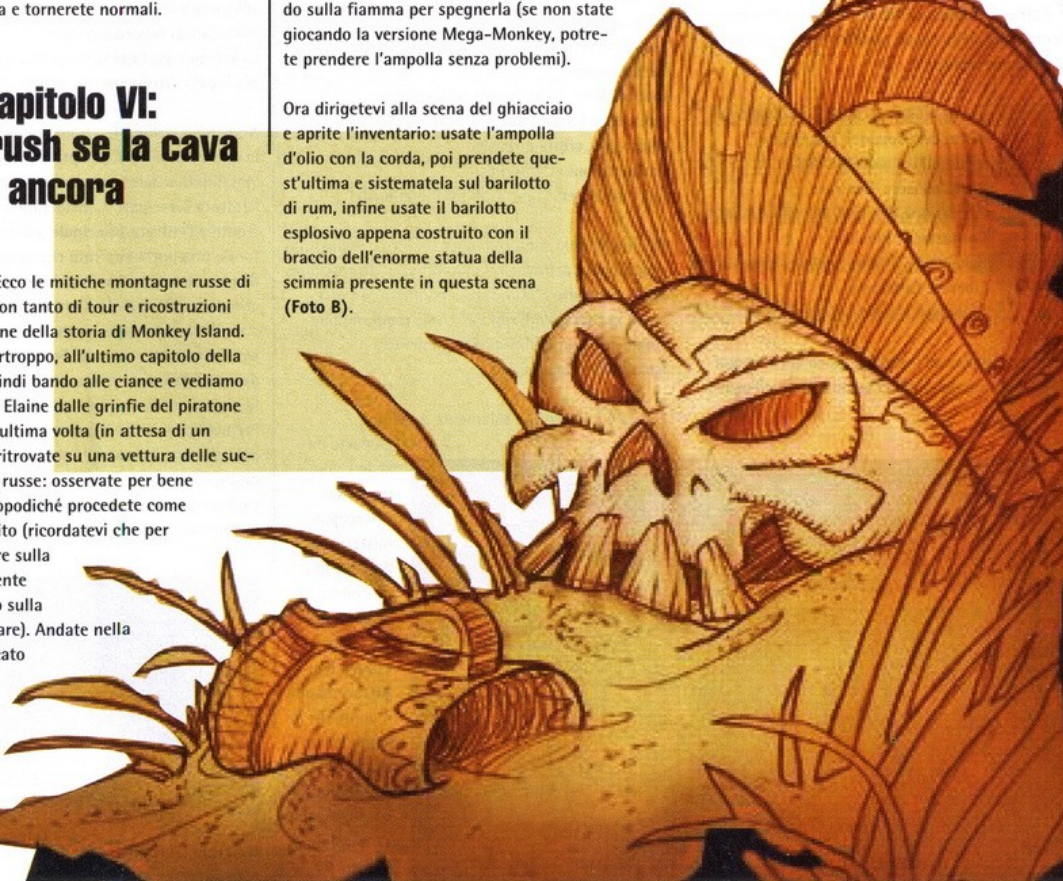
Alla Prossima!!!

Capitolo VI: Goybrush se la cava ancora

Y uuuuuuu!!! Ecco le mitiche montagne russe di Big Whoop con tanto di tour e ricostruzioni delle mitiche scene della storia di Monkey Island. Siamo giunti, purtroppo, all'ultimo capitolo della nostra storia, quindi bando alle ciance e vediamo come recuperare Elaine dalle grinfie del piratone non-morto per l'ultima volta (in attesa di un Monkey 4...). Vi ritrovate su una vettura delle succitate montagne russe: osservate per bene tutte le scene, dopodiché procedete come spiegato di seguito (ricordatevi che per scendere e risalire sulla vettura è sufficiente cliccare in tempo sulla scenetta da visitare). Andate nella scena dell'impiccato e prendete la corda ai piedi dell'appeso, (foto A) quindi raggiungete la nave e pren-

dete il barilotto di rum, infine recatevi al quadro dedicato alla sala delle torture e prendete l'ampolla d'olio dalla lanterna, aprendola e soffiando sulla fiamma per spegnerla (se non state giocando la versione Mega-Monkey, potrete prendere l'ampolla senza problemi).

Ora dirigetevi alla scena del ghiacciaio e aprite l'inventario: usate l'ampolla d'olio con la corda, poi prendete quest'ultima e sistematala sul barilotto di rum, infine usate il barilotto esplosivo appena costruito con il braccio dell'enorme statua della scimmia presente in questa scena (Foto B).



PlayStation 2

I Parte

Di Massimiliano Conte

Nel 2000, quando Sony lanciò la sua seconda PlayStation, il mondo videoludico attendeva quel momento con grande interesse: non si trattava solo di un nuovo hardware, ma di un vero e proprio banco di prova per un'azienda che, fino a pochi anni prima, non aveva alcuna esperienza nel settore.

Come immagino ricorderete, specie se avete letto la storia di quella console su queste pagine (numeri 46/47/48), la prima PlayStation, uscita nel 1994, aveva rivoluzionato il mer-

cato, scalzando giganti come Sega e Nintendo e diventando la prima piattaforma a superare i 100 milioni di unità vendute. Un successo clamoroso, certo, ma anche un'eredità ingombrante: Playstation 2 non doveva solo replicare quel trionfo, doveva superarlo, dimostrando che Sony non doveva essere considerata come una meteora "fortunata", ma come un nuovo punto fermo dell'industria.

Paradossalmente, proprio il successo di quella prima macchina aveva reso il compito più arduo: se da un lato aveva infatti aperto la strada, consolidando il marchio PlayStation e fide-

lizzando milioni di utenti; dall'altro aveva alzato l'asticella delle aspettative a livelli quasi irraggiungibili.

E non era neppure scontato che Sony riuscisse a gestire con lucidità la transizione generazionale: l'azienda, pur forte del suo know-how tecnologico, non aveva precedenti in termini di continuità nel mercato console, e il rischio di inciampare in qualche svista, anche bella grossa, era concreto.

ANNUNCIO E SVILUPPO

L'annuncio della PlayStation 2 avvenne il 2 marzo 1999, in una conferenza stampa che fece subito rumore: Sony rivelò le prime specifiche tecniche e confermò la retrocompatibilità con la libreria della prima PlayStation, una caratteristica che in realtà si sareb-



Elegante come una nave spaziale e misteriosa quanto basta, la PlayStation 2 sfoggiava con orgoglio il suo nero profondo e quelle scanalature quasi aliene.

Piccola nota a margine: il logo PS colorato poteva essere ruotato così da adattarlo qualora si fosse deciso di posizionare la console in verticale.

HARDWARE

2000



Quando Square mostrò questa demo al Tokyo Game Show del 1999, molti rimasero a bocca aperta: non era un gioco, ma un esercizio di stile per dimostrare la potenza dell'Emotion Engine.

Il volto dell'anziano signore, scolpito in poligoni e rughe digitali, divenne il manifesto di una nuova era: quella in cui le console non si limitavano a far giocare, ma promettevano di emozionare.

be rivelata più importante a livello psicologico che pratico.

Il vero debutto della console si ebbe però qualche mese dopo, il 20 settembre 1999, al Tokyo Game Show, dove Sony presentò una serie di demo tecniche spettacolari e le prime schermate dei giochi in sviluppo, materiale che impressionò notevolmente gli esperti di settore.

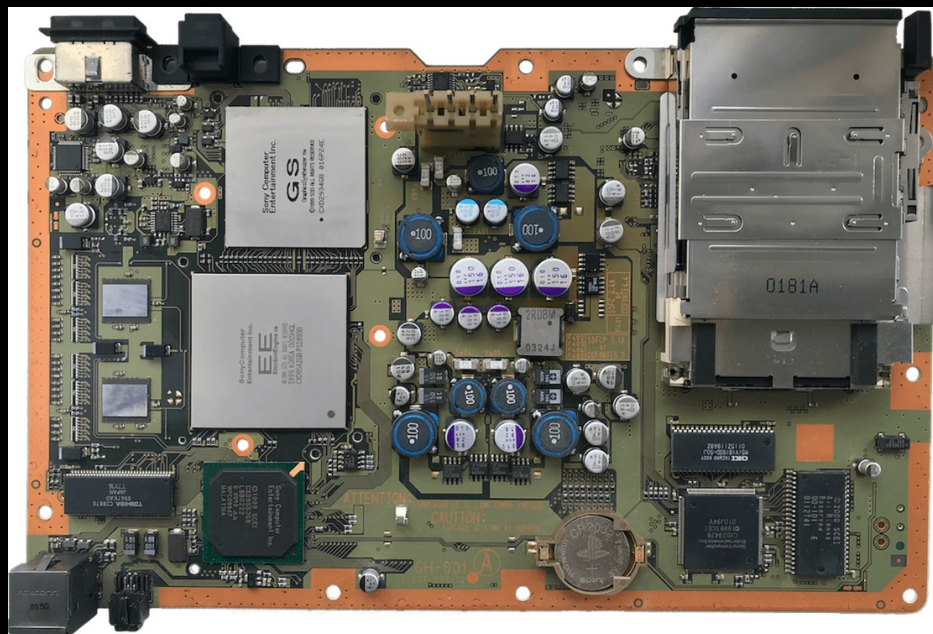
Tutto ciò fece crescere di molto l'attesa per la nuova macchina, prevista in Giappone per marzo del 2000, mentre America e Europa avrebbero dovuto attendere ottobre e novembre di quello stesso anno.

Dietro le quinte lo sviluppo della PS2 era iniziato molto prima: Ken Kutaragi, il visionario ingegnere "padre della PlayStation", aveva cominciato a lavorare su una seconda macchi-

na già nel 1994, parallelamente al lancio della prima. La progettazione vera e propria prese però slancio solo nel 1997, quando Sony avviò una collaborazione con Toshiba per la creazione dell'Emotion Engine, un processore pensato per offrire prestazioni grafiche e computazionali superiori a quelle dei PC dell'epoca. Il chip, capace di 6.2 gigaflops a 300 MHz, fu progettato per gestire calcoli che potessero muovere personaggi e ambienti più realistici, con



Il cuore pulsante della PlayStation 2: l'Emotion Engine! Questo chip, sviluppato da Sony e Toshiba, poteva gestire oltre 6 miliardi di operazioni al secondo, una potenza che faceva impallidire molti processori PC di quel periodo!



La prima scheda madre di Playstation 2. Tra le altre specifiche tecniche della macchina ricordiamo i 4 MB dedicati al processore grafico (Graphics Synthesizer) e i 32 MB di sistema: quantità inferiori ai PC dell'epoca, ma più che sufficienti per una macchina dedicata solo ai videogame!

“semplice” visione di film in questo nuovo formato, una soluzione che avvicinò questa macchina - almeno nelle sue finalità di utilizzo - a quanto sognato dieci anni prima da piattaforme come il CDTV, il CDi e il 3DO.

l'ambizione di generare “emozioni” attraverso il gameplay.

La sua architettura, composta da otto unità integrate, fu inizialmente accolta con scetticismo dagli esperti del settore, che dubitavano della possibilità di produrlo su larga scala. Curiosamente, durante lo sviluppo, Sony commissionò a più aziende la progettazione di chip grafici, tra cui Argonaut Games, sui quali basare la propria nuova console, senza rivelare però che stava già lavorando internamente ad una propria soluzione: una strategia per esplorare più opzioni qualora l'Emotion Engine avesse avuto dei problemi, ma anche un modo per confondere la concorrenza sulle reali capacità della loro nuova console.

Il design della nuova Playstation fu nuovamente affidato a Teiyu Goto, autore delle linee della prima macchina, il quale scelse il nero come colore dominante per rappresentare l'infinito dell'universo, e il blu per evocare intelligenza e vitalità.

La forma verticale, con l'iconico stand opzionale e quell'aspetto “monolitico”, fu invece pensata per dare alla macchina un look elegante e futuristico, quasi da componente d'arredo capace di “sposarsi” molto meglio in un salotto rispetto alla prima Playstation, decisamente più “cheap” nei materiali e nell'estetica. Questo dipese probabilmente anche dalla volontà di Sony di puntare sulla integrazione del lettore compatibile con il formato DVD Video, proponendo il suo prodotto anche per la

Insomma, ripercorrendo quanto enunciato, Sony sembrava aver ancora una volta azzeccato tutto:

- da un punto di vista prestazionale la nuova macchina disponeva di un hardware estremamente performante, superiore ai più costosi e potenti PC gaming dell'epoca;
- dal punto di vista estetico PS2 fu da subito amata per il suo look accattivante e moderno, utilizzabile sia nella canonica posizione orizzontale che in quella (innovativa per l'epoca) verticale;
- la retrocompatibilità hardware con la quasi totalità dei giochi della prima Playstation aveva tranquillizzato molti utenti Sony che temevano di dover rinunciare al loro parco titoli con il salto generazionale e, contemporaneamente, incoraggiò chi non aveva avuto la prima Playstation



L'estetica della nuova console colpì molto il pubblico dell'epoca. Da notare poi che, rispetto alla macchina precedente, in questa occasione, fu la rete a mostrarla "in anteprima" agli appassionati e non la carta stampata. I tempi stavano cambiando.

mettendo a disposizione dei nuovi utenti un numero di titoli gigantesco già all'uscita della console;

- infine la scelta di rendere PS2 un lettore DVD Video la rese ancora più appetibile all'utenza media proprio perché in quel periodo i lettori DVD erano molto costosi e, tutto sommato, ancora poco diffusi: PS2 offriva una soluzione economica e multifunzionale, ampliando il pubblico potenziale ben oltre i videogiochi tradizionali.

UN LANCIO NON PERFETTO

Tuttavia, non tutto filò liscio: molti sviluppatori lamentarono la difficoltà di programmare sulla nuova architettura, e alcuni, come

Shinji Mikami e Hideo Kojima, espressero pubblicamente frustrazione per la mancanza di strumenti adeguati che aiutassero gli sviluppatori.

La cosa parrebbe abbastanza strana, considerata l'attenzione che Sony aveva riposto su questo versante proprio con la prima Playstation pochi anni prima, ma evidentemente in questo contesto - e con la

fama raggiunta - il lato legato agli sviluppatori venne inizialmente trascurato. Forse anche per questo al lancio in Giappone che, come detto, avvenne nel marzo del 2000, nessuno degli 11 titoli disponibili si rivelò una vera "killer application".

Certo, tra di essi vi era un certo Ridge Racer V, ma il titolo non sembrò scaldare gli animi come il primo capitolo (che accompagnò la console precedente alla sua uscita).

Andò meglio in USA ed Europa, dove i mesi di "ritardo" consentirono di avere una line-up di lancio di qualità superiore.

In USA i titoli furono addirittura 29 e includevano,



Ridge Racer V, a differenza del capostipite sulla prima Playstation, non si rivelò capace di far sognare il pubblico

www.gamerclick.it



Tekken TAG Tournament, almeno nella mia piccola esperienza personale, fu il gioco più utilizzato nei negozi e centri commerciali qui a Milano per mostrare il potenziale della nuova console al suo arrivo... perfino più di Fifa 2001!

www.gamerclick.it/

oltre al già citato Ridge Racer V, giochi molto attesi, come Madden NFL 2001, NHL 2001, Tekken TAG Tournament e Timesplitters.

Sul versante Europeo, invece, i titoli furono "solo" 13 ma con giochi di buon richiamo che contavano, oltre a quelli già citati, un certo FIFA 2001 in sostituzione di NHL e NFL (sport decisamente meno noti da noi rispetto al sempiterno calcio).

Altro punto critico del primo periodo di vita della console, specie in USA ed Europa, fu una scarsa disponibilità della macchina nei negozi, al punto che acquistarne una senza una preventiva prenotazione (e conseguente attesa) fu praticamente impossibile fino a marzo 2001 (ma in alcune zone la situazione

rimase critica fino ad estate inoltrata).

Non è ancora chiaro se questa carenza di unità fosse stata calcolata o fosse invece dipesa da un effettiva difficoltà di produzione iniziale.

Quello che è certo è che comunque la macchina vendeva a ritmo sostenuto ovunque e le premesse per un futuro tanto (se non più) roseo della prima Playstation c'erano tutte, con decine di giochi molto attesi già annunciati e pronti ad arrivare sul mercato nel giro di pochi mesi.

OLTRE LA CONSOLE

Sul versante controller il DualShock 2 fu una "semplice" evoluzione del predecessore che ne manteneva il design ed il posi-

zionamento dei tasti.

Rispetto al predecessore questo DualShock aveva un peso inferiore, grazie ad un'ingegnerizzazione del sistema di vibrazione migliorata che ne aumentava anche il "feedback". Inoltre i tasti e le levette dorsali L2/R2 divennero analogiche, permettendo di inserire anche funzioni legate all'intensità con la quale si premevano questi tasti. Venne migliorata, sul nuovo modello, anche la precisione delle due levette analogiche.

Nulla impediva di collegare alla PS2 anche un vecchio DualShock della prima Playstation, avendo il connettore identico, ma la compatibilità era garantita solo con i titoli della prima Play. Giochi PS2 sviluppati per sfruttare le nuove caratteristiche analogiche dei tasti del DualShock 2 si sarebbero potuti rivelare parzialmente o completamente inutilizzabili.

Discorso diverso per le Memory Card.

Le nuove, pur essendo anch'esse una evoluzione delle precedenti ed utilizzando lo stesso connettore, erano ora più veloci,



Compatta, nera e con 8MB che sembravano infiniti. Senza di lei una PS2 non poteva salvare il 99% dei giochi e il fatto che non fosse inclusa la rendeva un costo aggiuntivo praticamente obbligatorio.

affidabili e capienti (8 MB di RAM contro 128 KB) ma non potevano essere utilizzate per salvare giochi della prima Play in retrocompatibilità.

In quel caso bisognava inserire nella PS2 sempre e comunque una Memory Card della generazione precedente.

Piccola nota: al lancio la confezione standard di Playstation 2 NON conteneva alcuna card di memoria, rendendo di fatto impossibile salvare la posizione dei giochi.

Ciò in realtà era accaduto anche con la prima Playstation, ma nel 1994 alcuni giochi utilizzavano ancora un sistema di password che, nel 2000, rappresentava una modalità di salvataggio praticamente scomparsa.

Di fatto al costo base della

nuova Playstation bisognava quindi aggiungere 59.000 Lire (prezzo medio della Memory Card PS2 al lancio).

Come prevedibile non tardarono ad arrivare anche bundle più o meno ufficiali che includevano la scheda di memoria, ma guardandola oggi fu una mossa poco simpatica da parte di Sony.

In realtà il grande pubblico di allora, per una questione soprattutto di abitudine, non fu particolarmente critico circa questa scelta.

CONCLUDENDO QUESTA PRIMA PARTE

Per tirare le somme, in attesa della seconda parte dell'articolo nel prossimo numero, credo sia giusto dire che Sony sviluppò per la seconda volta una macchina perfetta per l'epoca in cui uscì, aggiungendo

"Se una cosa funziona molto bene non serve rivoluzionarla, ma migliorarla!"
Il DualShock 2 è la dimostrazione di questa massima.

come valore aggiunto la possibilità di utilizzarla come lettore DVD-Video, una scelta che si rivelò importantissima per giustificare, nella mente di molti utenti, la spesa (comunque elevata) necessaria a portarsi a casa la console.

Anche la retrocompatibilità hardware con il primo modello non fu una mossa scontata e si rivelò molto importante, come detto, per orientare l'acquisto di questa macchina avendo accesso a tutta una serie di capolavori usciti negli anni precedenti (io stesso recuperai Metal Gear Solid su Playstation 2!).

Al prossimo numero per continuare ad analizzare la storia della console più venduta della storia dei videogiochi! ■

GOD OF WAR

Di Massimiliano Conte

Ricordo che acquistai Playstation 2 principalmente per dedicarmi a lunghe sessioni di Pro Evolution Soccer ed in effetti quel titolo (con i suoi annuali seguiti) fu senza dubbio il disco più spesso presente nella mia console Sony. Allora ero principalmente un giocatore PC e furono davvero pochi i titoli PS2 che riuscirono a staccarmi da mouse e tastiera oltre al titolo calcistico Konami. Beh, come avrete intuito questo God Of War fu uno

di quei pochi e, lo ammetto, rappresentò uno dei giochi che più ho amato nella mia (oramai lunga) vita di videogiacatore. E pensare che inizialmente lo snobai, per quanto ne avessi letto molto bene e sapessi quanto fosse stato apprezzato dalla critica dell'epoca. Fu merito di un mio collega di allora (grazie Alessandro!) che oltre a tessere le lodi di questo gioco, mi prestò la sua copia "imponendomi" di provarlo.

Lo ascoltai e, nel giro di pochi minuti, capii che non aveva esagerato: God Of

War era, come si suole dire in maniera schietta e un tantino volgare, un "fottuto capolavoro".

LA STORIA

La storia di Kratos era un turbine di rabbia, tragedia e vendetta che affondava le sue radici nella mitologia greca, ma con un pizzico di "ignoranza" tipica delle riletture "Hollywoodiane" e tanta (ma tanta) brutale violenza.

Kratos non era solo un guerriero spartano: era un uomo pronto a gettarsi dalla montagna più alta della Grecia pur di liberarsi dai suoi incubi.

Proprio questo suicidio era al centro di una breve ma efficace introduzione, che si interrompeva poco prima che il protagonista si spiatellasse al suolo.

Il gioco a quel punto saltava indietro di tre settimane per raccontarci come Kratos fosse arrivato a quella tragica decisione.

Insomma, il gameplay del



Un filmato breve e di impatto introduceva velocemente al bellissimo primo livello del gioco: non si poteva chiedere di meglio.

PLAYSTATION 2



I piccoli Cerbero che circondano Kratos sono da eliminare subito, magari utilizzando "l'Ira degli Dei" che in basso a destra risulta completamente carica.

accettò l'offerta di difendere Atene da Ares con l'intento di vendicarsi del dio che lo aveva ingannato e che, indirettamente, era il responsabile della morte della sua famiglia.

Il viaggio portava così il Fantasma di Sparta a combattere creature mitologiche, decapitare Medusa, affrontare il titano Crono e superare le prove del Tempio di Pandora per ottenere il Vaso omonimo, l'unico artefatto capace di uccidere un dio.

Alla fine di tutto, però, Kratos scopriva che gli dei non potevano liberarlo dai suoi incubi. E così, nel momento più disperato, quello del suo suicidio visto all'inizio, Atena lo salvava per offri-

titolo era, a tutti gli effetti, un lungo flashback: sapevamo "dove" saremmo arrivati, ma giocando avremmo scoperto il "come". Nel corso di questa narrazione si faceva anche luce sui dettagli del passato più remoto del protagonista. Scopriamo così che anni prima Kratos era il generale più temuto di Sparta, fino a quando, durante una battaglia ormai persa, invocò l'aiuto di Ares, il Dio della guerra, offrendogli la propria anima in cambio della vittoria.

Ares accettò, gli donò le Lame del Caos e lo trasformò in un guerriero invincibile. Questo potere illimitato portò però Kratos a pagare un prezzo molto più alto per il suo scellerato patto (i patti con gli dei non finiscono mai bene): in un

momento di furia, infatti, uccise senza rendersene conto anche la moglie e la figlia.

Devastato dal rimorso e dal senso di colpa, con la pelle ricoperta per l'eternità dalle bianche ceneri dei corpi della sua famiglia, Kratos divenne il "Fantasma di Sparta".

Passati dieci anni, Kratos



Guardando questa immagine è sempre bene ricordare che il gioco girava su un hardware di 25 anni fa!



La cover più diffusa in Europa è quella che vedete qui sopra. Tutto sommato non male, ma secondo me si sarebbe potuto fare anche qualcosa di meglio.

gli... eh no, questo non ve lo dico, GOW va giocato e, se non lo avete ancora fatto, non voglio rovinarvi il finale!

UN ENGINE DA DIO

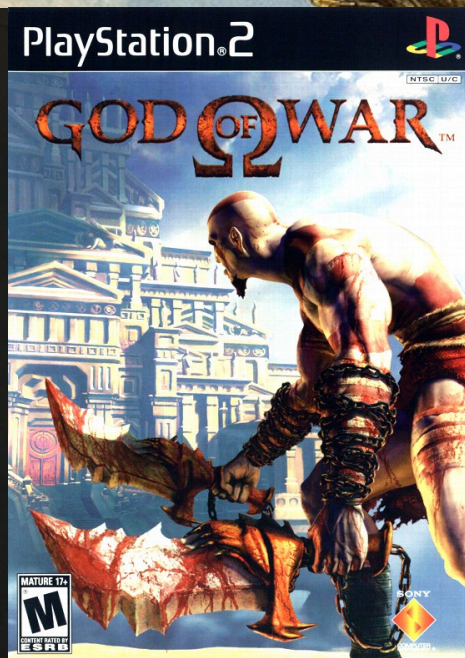
Il motore grafico dietro a

Zeus ci dona un attacco speciale che dovremo centellinare al meglio, visto che consuma la nostra barra blu dedicata alla magia...

God Of War era una versione rivista del "Kinetica", sviluppato internamente da Santa Monica Studios per il gioco di corse futuristiche omonimo pubblicato nel 2001 sempre su PS2. E' un dettaglio non indifferente visto che è stato il cuore tecnologico che ha permesso a God of War di brillare su questa console come un diamante.

Il team, come è facile intuire, adattò e potenziò questo motore per gestire ambienti complessi, offrire animazioni fluide e consentire combattimenti serrati con decine di nemici su schermo, tutte caratteristiche fondamentali in un gioco d'azione in terza persona.

Il risultato fu un'esperienza visiva che, per l'epoca, rappresentava il miracolo tecnico. Le texture erano ricche e dettagliate, con templi scolpiti, statue colossali e paesaggi mozzafiato che sembravano usciti da un dipinto epico. Ma ciò che davvero impressionava era



In USA la cover del gioco mi lascia perplesso: a volte la guardo e mi sembra bella, altre volte invece mi sembra troppo anonima e poco "d'azione". Lascio a voi decidere quale delle due opzioni selezionare! :)

la fluidità: God of War girava con un frame rate stabile, con transizioni tra sequenze di gioco e cutscene praticamente impercettibili, grazie a un sistema di streaming dei dati che riduceva i caricamenti al minimo. Le animazioni di Kratos, in particolare, erano

... e subito il gioco ci invita a provare questa bella scossa da distribuire a tutti i nemici vicini.



PLAYSTATION 2

2005



In alcune specifiche sezioni il buon Kratos doveva improvvisarsi anche come un muscoloso equilibrista!

un capolavoro di dinamismo e precisione, con le Lame del Caos che si muovevano come estensioni naturali del suo corpo, creando combo spettacolari e coreografie di battaglia mai viste prima.

Altro aspetto che personalmente mi impressionò fu la profondità visiva offerta dalle scene: non di rado lo sfondo di un combattimento non era un mero orpello grafico, ma ciò che si vedeva era una porzione del

livello che si sarebbero raggiunto solo in seguito. Inoltre nulla era statico in ciò che ci circondava: soldati in lotta con le demoniache creature di Ares, esplosioni, crolli e civili in fuga rendevano ogni scena viva e vibrante, ben lontana dal "vuoto statico" della maggior parte dei titoli usciti fino ad allora.

Insomma... quella fastidiosa impressione di essere in un set cinematografico di cartapesta allestito solo come contorno agli scontri con i nemici qui era totalmente assente. Ottimi anche gli effetti au-

Oggi sarebbe improponibile, ma nel 2005 era possibile vedere nudità e riferimenti al sesso in un gioco strapieno di violenza.

dio e le musiche inserite nel gioco, epiche e perfettamente in sintonia con il tono solenne e mitologico dell'avventura.

OK, MA IL GIOCO?

Il gameplay di God Of War era un gioco d'azione in terza persona basato principalmente sul combattimento e, in alcune situazioni, sulla risoluzione di enigmi ambientali. In alcune circostanze era poi richiesto di affrontare alcuni Quick Time Events per uccidere i nemici più resistenti. Questi QTE, è bene notarlo, erano talvolta opzionali ed altre volte obbli-



PREMI ○ PER INIZIARE IL MINIGIOCO
QUANDO APPARE SULLA TESTA DI UN NEMICO.

Da questo punto in poi potete vedere screen presi direttamente dal mio gameplay, giocato in emulazione con grafica migliorata in full HD!

In questa circostanza possiamo vedere il primo Quick Time Event che il gioco propone, proprio contro una delle teste dell'Idra: una sezione meravigliosa da vedere nel 2005, ma che ancora oggi mantiene una buona dose di spettacolarità.



Ad Atene le trasparenze erano di moda, come ci mostra l'Oracolo della città dopo essere stata salvata!



Sullo sfondo possiamo ammirare Ares (in versione Kaiju) che spacca tutto, mentre sulla destra quel bagliore dorato rappresenta un punto di salvataggio.

gatori (specie contro i boss), ma si inserivano in maniera perfetta all'interno dell'economia del gioco. A dimostrazione di ciò vi basti sapere che il sottoscritto di norma non apprezza per nulla questo genere di approccio, ma in questo caso non solo lo accolse molto bene, ma lo trovai anche molto soddisfacente.

Ad aiutare il protagonista nel suo massacro, oltre alle Lame del Chaos e relative combo (sempre più numerose con l'aumentare dell'esperienza), trovava-

mo anche delle "magie" che si acquisivano nel tempo, anch'esse potenziabili con l'esperienza, e che si rivelavano fondamentali in certi passaggi del gioco, come i fulmini di Zeus o lo sguardo pietrificante di Medusa.

Da non dimenticare poi anche la famigerata "Furia Degli Dei" che, attivabile dopo un certo numero di uccisioni, conferiva a Kratos alcuni secondi di invulnerabilità e un "boost" nella forza dei suoi colpi.

Questo mix funzionava (e diciamo, funziona ancora) alla grande, alternando sezioni adrenaliniche dove

bisognava "menare forte" ad altre più riflessive dove si era chiamati a risolvere dei puzzle ambientali non troppo difficili, ma abbastanza ingegnosi e dotati spesso di un'ottima resa scenica.

Non mancavano poi stanze segrete da scovare per ottenere dei bonus che potevano andare oltre il recupero all'energia vitale, della carica magica o dell'aumento della esperienza.

Raccogliendo infatti un certo numero di Occhi di Gorgone e di Piume di Fenice si potevano aumentare le barre dedicate alla energia e alla magia.

E OGGI?

Innanzitutto diciamo subito che il gioco è facilmente emulabile su PC grazie a PCSX2, specie da quando

Ma quanto è bella questa immagine? Vale la pena di ricordare che parliamo di un hardware di venticinque anni fa!





Una bella foto ricordo della moglie e della figlia di Kratos...

è stata pubblicata la versione 2.0 che ne ha aumentato enormemente la compatibilità.

Se avete il disco originale potreste perfino preferire giocarlo così che su hardware originale, dato che su PC potreste aumentare risoluzione e qualità grafica.

Senza anticipare troppo ciò che ho scritto nel giudizio finale (anche se avrete già visto il colore del box) questo è un titolo che non ha perso quasi nulla del suo smalto e che è tutt'ora divertente e perfettamente godibile.

Le uniche sezioni ad essere palesemente "anziane" sono quelle in FMV: i filmati infatti, rimangono in bassa definizione e piuttosto grezzi, dettaglio che oggi stride molto di più rispetto a quando lo giocammo all'epoca (differenza che verrà ancora più evidenziata se lo giocate a risoluzioni più alte, come vi ho indicato poco sopra).

Non ho invece avuto occasione di provare direttamente la "remastered" pubblicata su PS3, ma tutto sembra essere meglio inte-

grato e la qualità dei filmati più in linea con la risoluzione aumentata.

Piccola nota finale anche per il doppiaggio italiano dell'epoca, molto ben fatto, con voci quasi sempre azzeccate ed una qualità recitativa sempre medio alta. Difetti del gioco? Solo qualche scelta infelice nel posizionare la camera che inquadra Kratos... ma parliamo davvero di un'inezia rispetto al resto! ■

CURIOSITA' DEL GIOCO

- God of War ha venduto oltre 4,6 milioni di copie entro il 2012, diventando uno dei giochi più venduti per PlayStation 2.

- Il titolo iniziale del progetto, prima di diventare God of War, era Dark Odyssey.

- Il creatore David Jaffe si è ispirato a giochi come Onimusha e film come Clash of the Titans e Gladiator, cercando di fondere mitologia greca e atmosfere da fumetto Heavy Metal.

- Sempre David Jaffe ha rivelato che inizialmente era stato seriamente valutato di realizzare il gioco in prima persona a seguito di quanto visto nel gioco Maken X per Dreamcast, salvo poi (per fortuna) ripensarci quasi subito.

- Già nel 2005 i diritti del gioco vennero acquistati per la realizzazione di un film di God of War, pellicola poi mai realizzata.

ANTA GOLD

God Of War è innegabilmente un capolavoro, non solo per la sua tecnica raffinata, ma anche per la sua giocabilità eccezionale che ha resistito allo scorrere del tempo in maniera ineccepibile.

Uscito oramai vent'anni fa, è capace tuttora di catturare il giocatore nel giro di pochissimi minuti! Il primo livello contro l'Idra, ad esempio, è ancora oggi un esempio da portare nelle scuole di design videoludico perché è spettacolare, divertente, graficamente sontuoso e in grado di insegnare al meglio le meccaniche di base al giocatore. Una "premessa" che ti incolla al joypad e che si rivela, proseguendo nell'avventura, anche una "promessa" mantenuta visto che il resto del prodotto si attesta sul medesimo (altissimo) livello! Se non lo avete giocato, giocatelo. Se lo avete giocato vent'anni fa, rigiocatelo come ho fatto io per riscoprire certe parti magari dimenticate, ma che vi faranno ancora sobbalzare sulla sedia per la loro bellezza e genialità.

Senza dubbio uno dei giochi per Playstation 2 più belli del suo sterminato parco titoli (tralasciamo per ora il suo seguito): sicuramente nella TOP 10... probabilmente nella TOP 5 dei migliori giochi PS2 di tutti i tempi.

WARNAMENT

Di Massimiliano Conte

Ho conosciuto Warnament grazie ad una demo di Steam (ancora disponibile nel momento in cui scrivo) e visto il costo relativamente economico (12,79 Euro) ho deciso di dargli fiducia, acquistandolo. Perché parlo di fiducia? Beh, perché il titolo, per quanto non sia un "Early Access", è sostanzialmente ancora in sviluppo, con una road map già tracciata e tante magne più o meno grandi da risolvere.

Ma andiamo con ordine. Di che gioco vi sto parlando esattamente? Warnament è uno strategico a turni di carattere storico (periodo di riferimento prima/seconda guerra mondiale) che si prefigge l'obiettivo di offrire una certa profondità pur rimanendo accessibile e immediato.

Giocandolo appaiono evidenti questi obiettivi, considerato il numero tutto sommato limitato di parametri da tenere in considerazione durante il turno, ma che non rendono meno sfidante e appagante l'esperienza di gioco (sempre che per voi il divertimento non stia proprio nella più meticolosa microgestione possibile, distribuita in decine di

sottomenù)

In Warnament, è bene dirlo, il focus principale è orientato alla conquista territoriale attraverso la forza, in un contesto dove la diplomazia conta, ma solo fino ad un certo punto, e lo sviluppo delle infrastrutture nelle varie regioni serve soprattutto a consolidare l'economia per sostenere un esercito sempre più potente.

Il controllo e lo sfruttamento delle risorse (come legno, ferro, acciaio, oro e petrolio) è presente e necessario per costruire nuovi edifici così da agevolare la ricerca tecnologica o l'accumulo di prestigio internazionale, utile ad impostare delle politiche specifiche nel nostro impero o avere successo nella diplomazia con gli altri paesi.



Sempre con gli altri paesi è possibile scambiare beni, per quanto questa opzione, almeno

personalmente, non mi sembra molto utile nell'economia del gioco (molto meglio prodursi da soli le risorse necessarie al proprio sostentamento).

Il gioco, come detto, non punta ad avere la complessità di Hearts of Iron o Europa Universalis, e proprio per questo riesce a proporre con chiarezza la filiera di produzione necessaria a far girare al meglio il paese, dando sempre un'idea chiara delle debolezze della propria economia a cui dover porre rimedio.

Costruire artiglieria o navi da battaglia, per poi non avere le munizioni con le quali bombardare gli avversari è ciò che potrebbe capitare con una gestione poco attenta del proprio impero.

Il Regno d'Italia in questa mia partita, al termine dei 100 turni previsti, è riuscito ad espandere i suoi confini sia ad est che nel Nord Africa, mettendo le mani su risorse importanti e passando da settima a quarta potenza europea. Avrei potuto smettere qui...



WINDOWS



... ma la curiosità di vedere come la storia sarebbe proseguita è stata troppa!
Ed ecco la situazione dopo altri 26 turni... nel luglio del 1923!

Una partita standard è impostata per durare 100 turni che, vi assicuro, volano via molto velocemente vista l'immediatezza della struttura di gioco.

Al termine di questo periodo viene assegnato un "livello" di successo e, posso testimoniare personalmente, anche una vittoria minore può dare grande soddisfazione, specie se la nazione controllata non figura tra le più potenti all'inizio del gioco.

Poi è sempre possibile decidere di andare oltre e continuare la partita "senza punteggio" per terminare l'opera di conquista iniziata.

Come prevedibile, è difficile resistere a questa tentazione, anche solo per vedere come si evolverà la storia alternativa che si è andata a creare in Europa o nel mondo.

Ma veniamo alle numerose magagne che vi accennavo all'inizio dell'articolo: l'interfaccia, per quanto sem-

plice, si rivela macchinosa in relazione alle limitate istruzioni che possono essere impartite, alcune opzioni sono poco intuitive, il movimento delle unità è talvolta fastidioso, specie sulle lunghe distanze, mentre la visualizzazione delle battaglie tra un turno e l'altro risulta confusoria e poco chiara.

Doveroso poi segnalare l'assenza di schermate di riassunto chiare rispetto ad alcuni fattori del gioco, come ad esempio una sezione delle relazioni tra i vari paesi che aiuti ad avere immediata consapevolezza di chi è in guerra con chi (qualcosa di simile c'è, ma non è esattamente comodo da usare). Sono presenti poi numerosi bug (alcuni già risolti con recenti patch) che non rompono il gioco, ma lo rendono meno godibile, come un problema nella visualizzazione delle risorse che talvolta vanno ad accavallarsi, diventando illeggibili.

Quindi, a fronte di tanti problemi, cosa rende comunque divertente questo gioco ai miei occhi?

Ci ho pensato molto, e l'unica risposta che mi viene in mente è la sua "irrealistica" gestione delle tempistiche di produzione!

Vi accorgete che vi serve un porto? Se avete le risorse e lo costruite potrete subito utilizzarlo. Assemblate una unità corazzata? Potrete subito spostarla e mandarla in battaglia.

Insomma, avendone la possibilità, potrete correre ai ripari e reagire con velocità a qualsiasi imprevisto strategico, rendendo la sfida divertente e stimolante, anche se meno realistica di un vero "simulatore".

Le recensioni su Steam sembrano premiare questo approccio, con l'86% di valutazioni positive e recensioni lusinghiere anche per il coinvolgimento diretto degli appassionati nello sviluppo del titolo.

In sintesi, Warnament è un ottimo punto di partenza per chi vuole avvicinarsi ai giochi di strategia a turni, ma anche una piacevole scoperta per chi è già esperto e cerca qualcosa di più snello e immediato. È uno di quei titoli che non fanno rumore, ma che sanno farsi amare nel tempo, soprattutto grazie al continuo supporto e alla passione che traspare da ogni aggiornamento.

Vale la pena dargli una chance. ■



Di Ricardo Lamine Vega

Ciò che sta accadendo nell'industria videoludica, da ormai quindici anni buoni a questa parte, è un continuo allontanamento dalla base di giocatori e il conseguente raffreddamento dei rapporti creatisi durante anni e anni di affiliazioni. Non prendete il termine affiliazione nel suo senso più comune, immaginandovi un cliente che sceglie sempre lo stesso negozietto in quanto attratto da determinati prezzi o prodotti. L'affiliazione in questione è assolutamente più profonda, fatta di fiducia, attesa, investimento

emotivo, amore. Tutto ciò, con la sempre più pressante corsa al fatturato e con tempi così veloci da bruciare sé stessi, sta scemando nel consumismo più becero e, di conseguenza, nella morte di quei punti cardine che legavano il videogiatore a una de-

terminata casa di sviluppo o a un semplice motore grafico.

L'ultima e putrida goccia a far traboccare un vaso ormai colmo di disperanza, sfiducia e tanti quattrini sottratti lo si deve alla cara

Qui sotto potete vedere i buoni propositi che GOG promette per i giochi inclusi nel suo programma di preservazione



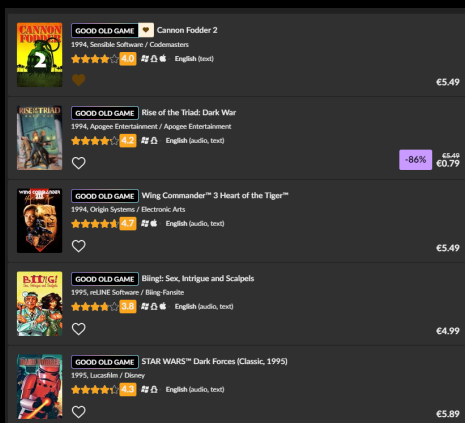
Facciamo vivere i giochi per sempre!

Dal 2008 miglioriamo personalmente i grandi classici, per garantirne la comodità d'uso e la compatibilità con i sistemi moderni — anche quando gli sviluppatori originali non li supportano più.

- Questo gioco funzionerà sulle configurazioni Windows PC più diffuse, attuali e future. Senza DRM.

- Questa è la migliore versione di questo gioco disponibile su qualsiasi piattaforma PC.

- Siamo l'unica piattaforma che offre supporto tecnico per i giochi che vendiamo. Se dovessero sorgere problemi, il nostro team di assistenza sarà pronto ad aiutarvi a risolverli.



Qualche esempio degli (attuali) 232 giochi al momento presenti nel servizio di salvaguardia dei grandi classici.

vecchia Ubisoft, capace di un'involuzione assurda nell'ultimo decennio, che ha deciso di dare il definitivo colpo di grazia sia alla sua credibilità (giochi incredibilmente MEDIOCRi a parte) e di affossare ulteriormente la fiducia dei consumatori nel settore. The Crew, gioco di corse definito come "Need for Speed Killer", ha cessato di esistere da ormai un anno buono. Nessun problema, direte voi, chiudono i server ma io, in quanto POSSESSORE del titolo potrò continuare a usufruirne magari in modalità offline per qualche partita con gli amici o in singolo. Ebbene, no! Ubisoft, con una mossa genuinamente squallida, decide di chiudere il gioco in maniera definitiva, di fatto impedendo a chi ha ACQUISTATO il gioco di poterne usufruire. Niente rimborsi, niente scuse, niente di niente. Ci si potrebbe anche chie-

dere il perché una compagnia decida di inimicarsi così apertamente il pubblico pagante, ovvero quello che la sostiene e dà da mangiare alle migliaia di suoi dipendenti. Si potrebbe pensare che, chiudendo del tutto l'accesso a un gioco, la casa produttrice in questione andrebbe a risparmiare in termini di manutenzione dei server, del gioco in sé tramite aggiornamenti e risoluzione dei bug, marketing e così via.

Ciò costituisce un vero e proprio precedente che, se non arginato, potrebbe diventare prassi per le case di sviluppo.

Ed è qui che GOG entra in gioco.

GOG, acronimo di Good Old Games, prende di petto la situazione e tende la mano ai videogioicatori, che da sempre sono L'UNICO e VERO motore del settore, e crea un programma di salvaguardia dedicato ai titoli non più giocabili se non con macchine ormai veramente datate e quindi non più facilmente reperibili.

GOG prende ciò che per molti è inutilizzabile e gli ridà nuova vita, con uno store sempre più in crescita e la consapevolezza di stare aiutando il mondo del gaming a non perdere quei valori che si erano costruiti

nel tempo. Inoltre, la piattaforma, quando possibile, dà una ripulitura ai componenti video e audio e cerca di sistemare alcuni bug, dando ai clienti la possibilità di riprendere in mano titoli vecchi di decenni utilizzando il proprio PC. Megarace, Monster Dash, Dino Crisis sono tra gli oltre duecento titoli messi in salvo da GOG, che ha contribuito al miglioramento di essi con più di ben mille aggiornamenti.

In un'era di business marcio e corrotto, la scelta di GOG appare quasi controcorrente, ed è questo che dovrebbe farci preoccupare e smuovere. Diamoci un taglio con i pre order, i giochi acquistati all'uscita dove noi siamo obbligati a fungere anche da beta-tester per prodotti non finiti ma che, casualmente, presentano già shop pieni di oggetti inutili come skin e pack cosmetici.

Siamo noi che possiamo e dobbiamo fare la differenza con i nostri portafogli.

FACCIAMOLA. AIUTIAMO IL MONDO DEL GAMING. E SE, IL GAMING SIAMO DAVVERO NOI, ALLORA AIUTIAMOCI.

DIO BENEDICA GOG. ■



Di Massimiliano Conte

Certi franchise di successo hanno una parabola davvero crudele: nonostante i tentativi di tenerli in vita (o di ridargli slancio) falliscano uno dopo l'altro, il loro destino sembra quello di essere condannati a non morire per poter essere spremuti fino all'ultimo dollaro...

Sicuramente molti di voi avranno associato questo "accanimento terapeutico" alla saga di Terminator... ma pure il filone di Alien non se la passa troppo bene!

Dopo Romulus, film sostanzialmente derivativo che poco ha aggiunto all'universo dello xenomorfo per eccellenza, arriva ora su Disney+ questa serie ambientata due anni prima di quanto visto nel film del 1979 di Ridley Scott. L'incipit della trama è abbastanza lineare: una astronave della corporazione Weyland-Yutani contenente una serie di pericolosissime for-

me di vita aliene, recuperate dopo un lungo viaggio nello spazio profondo, si schianta sulla città di New Siam.

Essendo questa metropoli "proprietà" di una corporazione avversaria chiamata Prodigy, le forme di vita aliene vengono prelevate e portate in un luogo sicuro (che poi, come sappiamo, tanto sicuro non lo è mai) per essere studiate e ottenere profitto ai danni degli originari finanziatori della spedizione.

L'isola scelta, che poi risulta essere a tutti gli effetti il luogo di comando della Prodigy, è anche il fulcro di una ricerca segretissima mirata a "impiantare" la coscienza umana all'interno di ibridi sintetici.

Senza entrare troppo oltre nei dettagli della trama diciamo subito cosa mi è piaciuto di questa serie. Innanzi tutto la retro tecnologia futuristica degli anni settanta, utilizzata per rendere credibile la serie come prequel di Alien, funziona alla grande, esattamente come nel videogioco Alien Isolation, così come la fotografia e le scenografie in generale che, in molte inquadrature, sono risultate davvero molto efficaci ed evocative.

Molto belle ed interessanti anche le nuove specie aliene, tanto da riuscire anche a far passare in secondo piano lo xenomorfo stesso in molti passaggi della storia.

Personalmente ho apprezzato anche la "lentezza" di certi dialoghi e di certe scene, finalmente in grado di dare

respiro al racconto e tempo allo spettatore per notare dettagli e porsi delle domande su ciò che stava accadendo.

So che per alcuni questi tempi dilatati sono stati invece un difetto della serie, ma in tutta onestà credo che queste critiche siano figlie della bassa soglia di attenzione dei nostri tempi (una vera piaga, da un punto di vista narrativo) più che un problema di questo Alien Pianeta Terra.

Passiamo invece ora a quelli che invece per me sono stati i difetti della serie.

Proprio in virtù di questi tempi narrativi dilatati ho lasciato il beneficio del dubbio su certe scelte dei personaggi, anche illogiche, immaginando che ci fosse una linea narrativa precisa e che certe questioni sarebbero state risolte con l'avanzare degli episodi. In sostanza mi dicevo: perché fa così? Più avanti lo scopriremo.

Purtroppo, mi duole dirlo, questa fiducia era mal riposta in gran parte di queste mie perplessità: avevo dato troppo credito agli autori e ne sono rimasto scottato.

Passi che la protagonista sente e, perfino, comunica con gli xenomorfi, ma se poi non mi spieghi chiaramente il perché... è un problema.

Passi che Boy Kavalier, giovane genio a capo della Prodigy, sembra fare cose da idiota perché magari ha un piano, ma se poi questo piano non c'è... è solo un idiota. Passi che il suo sintetico Kirsh sembra lasciare che le

cose accadano per uno scopo, ma se poi quello scopo non c'è... allora è solo pessima scrittura.

Insomma, avete capito, un sacco di buone intenzioni e situazioni con del potenziale che poi si rivelano essere solo trovate ad effetto per quel momento e che nascondono invece una generale incapacità di raccontare i personaggi e farli agire in maniera coerente con loro stessi e con la storia.

Non dimentichiamo poi la totale incapacità degli sceneggiatori nel gestire al meglio lo xenomorfo stesso: tanto letale da uccidere in pochi secondi dieci soldati, quando sono comparse, quanto inefficace e stranamente esitante quando invece dovrebbe uccidere uno dei personaggi principali.

Certo, alcune di queste "incoerenze" potrebbero essere state rimandate ad una (al momento) non ancora confermata seconda stagione, ma qui veniamo al più grande difetto di Alien Pianeta Terra (e di molte altre serie odierne), ma di cui vi parlerò alla fine di questo articolo.

Passiamo ora ad Halo...

Molto in ritardo ho recuperato anche la seconda stagione di Halo e devo subito dirvi che, come letto in giro, è un netto passo avanti rispetto alla stagione di esordio sotto vari punti di vista.

Innanzitutto il cambio di showrunner (David Wiener ha sostituito Kyle Killen e Ste-



ven Kane) ha comportato un approccio più maturo, cupo e militaristico, inoltre la narrazione è più mirata e concreta, meno dispersiva e confusa. La serie si concentra su pochi punti e li porta avanti in maniera compatta, mettendo in scena la caduta di Reach in modo per me efficace (anche se alcuni appassionati avrebbero voluto un suo maggiore minutaggio). Migliore anche la qualità degli effetti speciali, la resa dei Covenant e della stessa armatura degli Spartan. Guardandolo rimane solo il dubbio di come il personaggio di Makee sia ancora viva, ma è una spiegazione che non ci viene concesso. Peccato che tutti questi miglioramenti non siano valse il rinnovo della serie da parte di Paramount+ e che, al momento in cui scrivo, difficilmente troverà casa sotto un'altra piattaforma di streaming.

A questo proposito parliamo

del finale della serie - il suo vero punto debole - che, frendosene bellamente della coerenza interna al medium nel quale viene fruito, introduce elementi noti solo ai videogiocatori, lasciando tutti gli altri con una notevole confusione in testa e una promessa di "chiarimenti" che, come detto, non arriveranno probabilmente mai.

ALLA FINE IL PROBLEMA E'... LA FINE!

Se il finale di Halo è un problema, altrettanto lo è quello di Alien Pianeta Terra, essendo un "non finale", ma rimandando il tutto ad una seconda stagione ancora da ufficializzare (potrebbe in teoria finire tutto così se venisse cancellata).

Pensate che io non sapevo nemmeno che l'ottava puntata fosse l'ultima e aspettavo la nona, non essendomi reso conto di aver visto un finale di stagione!

Il che ci porta al grosso difetto delle serie moderne che vi accennavo: non chiudere la stagione in maniera coerente e lasciare sempre un sospeso per un seguito anche quando non si è ancora certi che quel seguito ci sarà!

Tornate a fare stagioni chiuse, coerenti, in cui le linee narrative vengono tutte risolte... porca pupazza!!!

Tanto un espediente narrativo per una successiva stagione si troverà sempre ma almeno quello che avete già fatto avrà un senso! ■

FLOOD

Disponibile per:
AMIGA · ATARI ST

ELECTRONIC ARTS

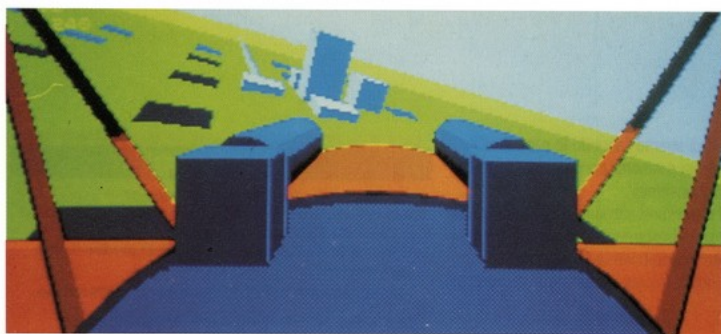
by
BULL FROG

MANUALE
IN ITALIANO

Dagli autori
di Populous
un altro grande successo

CTO. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

WWW.RETROEDICOLA.COM



Fokker (titolo provvisorio) di Glyn Williams della Motion Picture House per la Activision.

Realtà Virtuali



La prima tecnologia cyberspace economica verrà da gente come la Nintendo, con particolari interfacce-utente, così i ragazzini avranno videogiochi più intensi."

William Gibson - autore dei romanzi cyberpunk "Neuromante", "Giù nel Ciberspazio" e molti altri.

OLTRE I LIMITI

Cosa dobbiamo aspettarci dalla nuova generazione di giochi in 3D?

Glyn Williams: "Creare solidi pieni su ST e Amiga è chiedere molto. Non credo che si vedranno grossissimi progressi. Mi piacerebbe vedere su ST e su Amiga giochi a poligoni che siano molto più divertenti da giocare. Bisogna migliorare i giochi che già hanno qualche poligono piuttosto che puntare sul classico "Wow, questo gioco va a milioni di fotogrammi al secondo e mostra 10000 oggetti con milioni di facce".

Michael Powell: "Giochi migliori. Simulazioni migliori".

Mike Singleton: "I calcoli necessari nella grafica 3D sono qualcosa di spaventoso".

Adrian Stephens: "Mi piace creare forme e fare calcoli".

Martin Kenwright: "La velocità e il dettaglio saranno pazzeschi".

Jez San: "I buoni programmatori di 3D fanno già giochi che girano alla massima velocità consentita".

Martin Kenwright: "Si cerca di ottenere il 3D più veloce possibile - ma ha già raggiunto il massimo".

Ian Oliver: "La gente non può fare miracoli. Si dovrebbe diminuire il realismo. Ecco perché ambientiamo i giochi nel futuro".

David Braben: "Un sacco di giochi in 3D sono solo giochi 2D con grafica in 3D".

Jez San: "Si cominceranno a creare forme più interessanti. Con curve al posto di rette e poligoni. Inoltre stiamo lavorando su ombre e trasparenze".

Brian Pollock: "Le routine di base sono già pronte. Le tabelle di aggiornamento ci sono. Solo i programmatori sono ormai interessati al numero di poligoni per secondo".

David Braben: "La grafica al computer sembra passare attraverso delle mode. Al momento va forte il 3D".

Che tipo

di giochi tridimensionali

giocheremo in futuro?

Ecco le previsioni...

GLI ESPERTI

- IAN ANDREW della Incentive - Driller, Dark Side, Total Eclipse
- DAVID BRABEN - Elite, Virus
- PAUL CARRUTHERS della Astral Software - Archipelagos, Resolution 101
- ANDY CRAVEN della Vektor Graphics - Bomber
- MARTIN KENWRIGHT della Digital Image Design - F-29-Retaliator
- IAN OLIVER della Realtime Games - 3D Tank Duel, 3D Starstrike, Carrier Command
- BRIAN POLLOCK - ha appena finito Thunderstrike per la Millennium
- MICHAEL POWELL - Powerdrome
- JEZ SAN della Argonaut Software - Starglider 1 e II
- MIKE SINGLETON della Maelstrom Games - Lords of Midnight, Whirligig, Midwinter
- ADRIAN STEPHENS della The Assembly Line - Interphase
- GLYN WILLIAMS della Motion Picture House - Warhead

K
2D

Andy Craven: "Tutti si buttano sul 3D. È in".

Jez San: "Siamo all'avanguardia in termini di tecnologia 3D".

Andy Craven: "I giochi in 3D sono ancora troppo legati alla tecnologia".

Paul Carruthers: "I giochi in 3D andranno un po' più veloci".

Ian Andrew: "I nostri giochi Freescape diventeranno più complessi".

Brian Pollock: "Le case sfruttano la presunta superiorità dei giochi in 3D".

Andy Craven: "Bisogna produrre buoni giochi, non solo buone tecniche".

Mike Singleton: "Starlord usa una nuova tecnica per definire la profondità, creando una sorta di offuscamento in lontananza. È come se si avessero dei fari sulla prua della propria astronave. Ho anche iniziato a lavorare a Midwinter II. Utilizzerà lo stesso sistema grafico, ma ci saranno nuove possibilità di trasporto e un'ambientazione diversa. La neve si è sciolta. Saremo al largo della costa dell'Africa occidentale. Stavolta si impersonerà un personaggio solo invece di un gruppo. Ci sono alcuni terribili interrogatori da parte del Servizio Segreto. Il gioco si dividerà in missioni. Purtroppo, non è stata ancora definita alcuna data di pubblicazione".

Brian Pollock: "In Thunderstrike ho cercato di dare una grande sensazione di spazio. Il 3D è molto più flessibile degli sprite. C'è anche bisogno di comandi intuitivi. Sono molto meno interessato allo sviluppo tecnologico. Thun-



Glyn "Warhead" Williams

derstrike è quello che ho sempre desiderato fare".

Paul Carruthers: "L'idea di un'immagine in 3D non è ancora abbastanza. La giocabilità diventerà più importante. Non si dovrebbe usare il 3D a meno che sia necessario".

Ian Oliver: "Battle Command e Duster sono rivolti allo stile di gioco americano. Vorremmo che il mercato europeo fosse un po' più maturo e discriminante".

David Braben: "La velocità è essenziale, ma la giocabilità è ancora più importante".

Andy Craven: "Attualmente stiamo lavorando a cinque giochi in 3D, uno per la Mirrorsoft, due per la Activision e due per la Virgin/Mastertronic. Killing Cloud della Mirrorsoft usa un sacco di schermate 2D, stiamo cercando di ridurre il 3D e concentrarci su poche, grandi routine. Ci saranno veri cilindri. Per la Activision stiamo lavorando a Mechwarrior II. Questa è una scommessa collettiva di tre gruppi di sviluppatori di software. Tre società, tre stili, tutti fusi in uno. Amalgamare il tutto potrebbe essere un

SETTEMBRE 1990 K 21

K 3D

"I buoni programmatori di 3D fanno già giochi che girano alla massima velocità consentita"

Jez San

incubo. Naturalmente noi stiamo facendo le parti in 3D".

Michael Powell: "Oggi si possono considerare scontate grandi prestazioni tridimensionali".

Adrian Stephens: "Le persone saranno protagoniste. Gli oggetti per adesso sono strettamente meccanici. I giochi saranno probabilmente orientati verso la fantasy".

David Braben: "Ci sono troppe simulazioni di aerei e carri armati".

SENSAZIONI SOFTWARE

La gara è sempre aperta quando si tratta di produrre un buon codice. Quali nuove tecniche software passeranno dalla teoria all'applicazione?

David Braben: "Programmare il 3D non è difficile, il vero osso duro è creare un volo realistico con movimenti e rilevamenti di collisione corretti".

Glyn Williams: "Non penso che vedremo mai il ray-tracing in tempo reale. Il ray-tracing ha a che fare con le simulazioni di ottica, e calcolare come si comporta ogni singolo raggio di luce sullo schermo

implica un sacco di lavoro. Piuttosto, si potranno vedere esempi di "illuminazione" in cui la sorgente di luce illumina i poligoni che poi la rifletteranno in un modo più realistico creando delle ombre. Ci sono giochi che già lo fanno. Poi un'ombreggiatura precisa degli oggetti - cosicché invece di somigliare a origami gli oggetti sembreranno avere più sfaccettature. C'è bisogno di almeno 256 colori per poterlo fare. Con il texture mapping si può prendere una fotografia e rivestirci un poligono. Ma è tutta roba riservata ai computer più grossi - per ora."

Ian Andrew: "È un compromesso tra la risoluzione e il dettaglio".

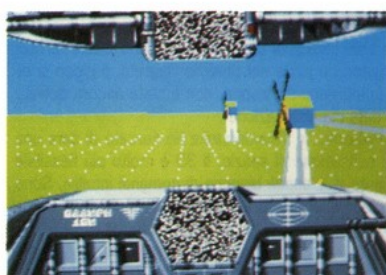
Mike Singleton: "Voglio occuparmi delle curve".

Glyn Williams: "Prima o poi si potranno sfruttare direttamente gli schemi tecnici dei progettisti di automobili e i dati trasmessi dai satelliti per i paesaggi e gli edifici".

Adrian Stephens: "Molti si fermano a usare sempre le stesse tecniche 3D".

Ian Oliver: "Troppa gente trascorre troppo tempo a rifinire il codice per il 3D ignorando lo schema di gioco. Noi ci siamo quasi cascati con *Carrier Command*".

Andy Craven: "Ho assunto un tipo solo per farlo lavora-



Duster della Realtime Games per la Mirrorsoft



Thunderstrike di Brian Pollock, Millennium

SCRIVETEVI!

Siete d'accordo con i pareri degli esperti? Che tipo di giochi pensate di giocare tra 5, 10, 20 anni? E su che hardware gireranno? Questa è la vostra grande occasione di predire il futuro. Scrivete a:

PREVISIONI VIRTUALI c/o K, Via Aosta 2, 20155 Milano.

Le risposte più interessanti o divertenti verranno pubblicate su uno dei prossimi numeri di K.

re a nuove routine 3D. È una battaglia tecnologica".

FUTURO FRATTALE

La geometria frattale di Mandelbrot troverà posto nella futura produzione di giochi in 3D?

Mike Singleton: "I frattali sono essenziali se si vuol fare un gioco con un minimo di ampiezza. Con l'ammontare della velocità di elaborazione, non avremo solo paesaggi frattali ma oggetti frattali dettagliati come ad esempio alberi".

Michael Powell: "Si possono usare i frattali per creare distese di terreno".

Glyn Williams: "Rescue on Fractalus usava un'intelligente tecnica chiamata "Polynomials" - equazioni che facevano apparire le cose come frattali. Una sorta di poligoni dai profili frastagliati. Sarebbe bello vedere qualcuno spingere al limite i giochi frattali".

PARADISO HARDWARE

La qualità del software va di pari passo con quella dell'hardware su cui gira. I futuri giochi in 3D gireranno su console dedicate, CD-ROM, CD-I o qualcosa di migliore?

Ian Oliver: "Noi puntiamo sul PC".

Michael Powell: "Sempre più giochi d'azione usano i poligoni".

Mike Singleton: "Cambiamenti drastici richiedono un hardware migliore".

Jez San: "A ogni progettista di hardware che incontro chiedo di piazzare un chip dedicato ai poligoni nella sua prossima macchina. Un giorno lo faranno".

Glyn Williams: "Un generatore poligonale con mansioni generiche potrebbe fare di tutto - aerei, macchine, carri armati, sottomarini, terreno, astronavi, ecc."

Adrian Stephens: "C'è bisogno di più colori, maggiore risoluzione, processori più veloci".

Michael Powell: "Sarebbe bello avere una console che non si concentri su sprite e scorrimento".

David Braben: "Console con chip dedicati ai poligoni produrranno i giochi in tre dimensioni del futuro".

Mike Singleton: "La mia macchina ideale sarebbe una console con coprocessori per poligoni e a virgola mobile. Mi piacerebbe realizzare giochi per il nuovo coin-op della Microprose".

Adrian Stephens: "I coprocessori dedicati toglieranno metà del divertimento. Livelleranno le cose. Adesso c'è ancora bisogno di mantenersi all'avanguardia".

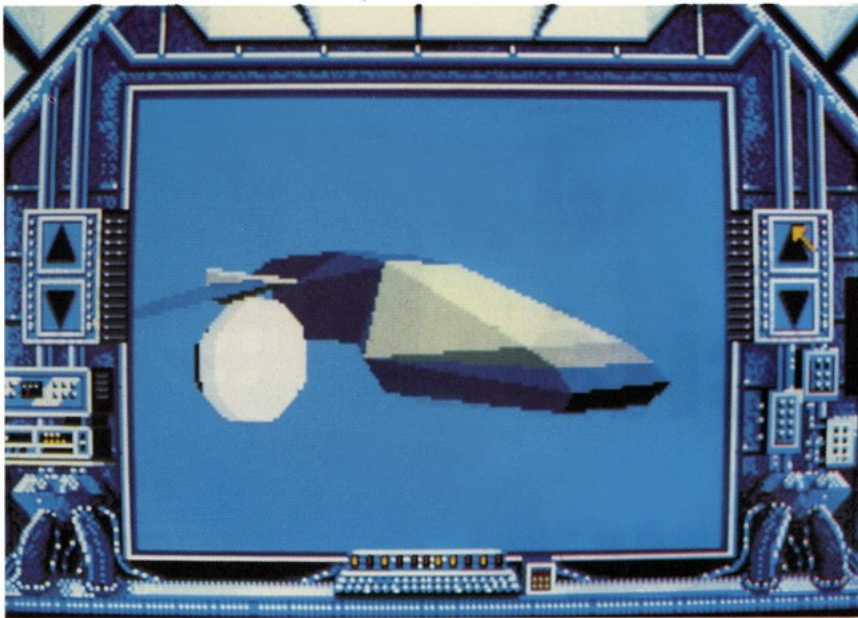
David Braben: "C'è un potenziale enorme nei CD-ROM e nel CD-I".

Jez San: "Il CD-ROM mi interessa molto, lo sosterrò dove posso".

Martin Kenwright: "Mi occuperò del CD-I molto presto".

AVVENTURE VIRTUALI

La realtà virtuale fu concepita per la prima volta da I.E. Sutherland all'Università dello Utah nel lontano 1968. L'idea era quella di creare un mondo artificiale all'interno di un computer. Bisognava interagire con questo mondo - o "cyberspace" - usando sofisticate interfacce uomo-macchina come occhiali, guanti e persino delle tute. Si poteva guardare e vagare in questo mondo artificiale come se fosse reale. Si entrava in una realtà virtuale. Oggi



Killing Cloud della Vektor Graphics per la Mirrosoft

K
30

"Si creeranno mondi illusori, con uno spazio nel computer in cui entrare e interagire"

Glyn Williams

il cibernazio esiste. Lo sviluppa la NASA. Lo costruisce la VPL. La Nintendo lo rende gioco. I cybergiocchi sono il futuro...

Mike Singleton: "La realtà virtuale sarà l'obiettivo a cui aspirare. È l'ideale della maggior parte delle persone. La gente vuole sentirsi totalmente persa in un gioco. Il problema della realtà è che è troppo noiosa - non si possono rendere le cose troppo reali. Come puoi eliminare le parti noiose? Mi piacerebbe fare di *Lords of Midnight* una realtà virtuale".

David Braben: "Ciberspazio e realtà alternativa sono termini simpatici e molto di moda. Sono solo una nuova concezione legata ai metodi di controllo. Il problema è che sono davvero solitari. Programmi multi-giocatore con grandi schermi avrebbero molto più senso".

Jez San: "Ciberspazio. Bella storia. Si potrebbe fare spendendo poco. Il Powerglove della Nintendo è incredibile. La realtà virtuale arriverà nelle sale giochi entro cinque anni. Ci sono possibilità molto economiche per realizzare una realtà virtuale. Abbiamo già cercato di creare un ciberspazio. Mi piacerebbe un sacco arrivare in porto con questa roba. Davvero".

Ian Oliver: "Ci vuole una grande potenza hardware per le applicazioni del ciberspazio. È molto divertente. Ma come è facile immaginare, non prendiamo la cosa troppo seriamente".

Adrian Stephens: "Molto più in là ci sarà molta roba virtuale. È stupefacente. Si può creare un mondo molto più ricco. Il 3D è la sola tecnica possibile per muoversi in una realtà artificiale. Il ciberspazio è l'ideale per l'interazione uomo-computer".

Ian Andrew: "Credo che la nuova forma di gioco sarà la realtà alternativa in tempo reale. Nulla la supera. È la forma di gioco definitiva".

Paul Carruthers: "Verrà prodotto dell'hardware partico-

lare per la realtà virtuale. Il ciberspazio sta crescendo, ma non riesco a immaginare come potrà prendere il sopravvento. Il prezzo non diminuirà per altri 10-20 anni. Non lo vedo proprio spiccare il volo come sistema di gioco".

Andy Craven: "Abbiamo già il software per il ciberspazio, tutto quello di cui abbiamo bisogno è l'hardware. La nostra tecnologia software del 3D è perfetta per questo. Cercherò un accordo con qualche società specializzata in ciber-produzioni".

Michael Powell: "Penso che si useranno gli stessi caschi ad alta tecnologia che usano i piloti di jet. Più di così, penso che potremo solo collegarci dritti al cervello".

Glyn Williams: "Si creeranno mondi illusori, con uno spazio in cui entrare e interagire. Il ciberspazio sarà una grande cosa. Mi immagino a vagare in un castello nel mio soggiorno, sbattendo contro gli scaffali e calpestando il gatto".

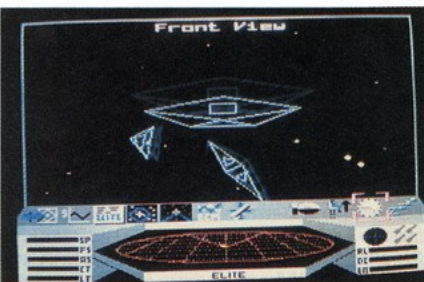
Brian Pollock: "Realtà virtuale. Grandioso. Stupendo. Quando andavo a scuola volevo interfacciare una telecamera col mio cervello per crearmi visioni di luci e oggetti. Immaginate di rimpiazzare tutte le ramificazioni nervose con silicio".

Martin Kenwright: "Riesco a vedere cose incredibili all'orizzonte".

Glyn Williams: "Ci vuole solo qualcosa di maledettamente divertente".



Andy Craven della Vektor Graphics



Elite su Nintendo, di David Braben e Ian Bell

CYBERCURIOSITA'

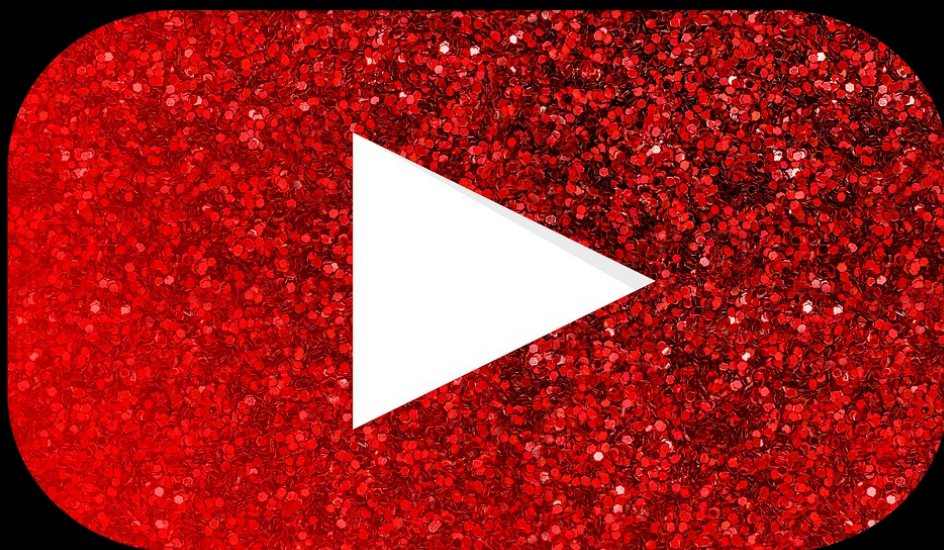
- Il bimestrale inglese *Cyber Times*, sicuramente la massima autorità nel campo delle cibernetologie, ha recentemente pubblicato un articolo sulla Realtà Virtuale decisamente interessante. Fra le applicazioni possibili della VR, i giochi occupano il primo posto in ordine di probabile diffusione pubblica: i redattori di CT dichiarano che "il costo dell'hardware necessario a creare una VR in wireframe è inferiore ai 15000 dollari considerati il limite massimo nella realizzazione di un coin-op. Col maturare delle tecnologie dei display e dei sensori, c'è da aspettarsi la comparsa di giochi in VR entro il Natale del 1992." Non vediamo l'ora di impersonare un ciber-Pacman!
- Per adesso la letteratura cyberpunk non ha avuto una grande diffusione nel nostro paese, ma le cose sicuramente cambieranno l'anno prossimo. Sergio Bonelli Editore (quello di *Dylan Dog*, *Tex* e *Martin Mystère*) pubblicherà infatti una nuova serie a fumetti di ispirazione cyberpunk! Intitolata *Nathan Never* e ideata da Antonio Serra, la serie si rifà a *Blade Runner* di Ridley Scott e all'enorme quantità di cartoni animati e fumetti giapponesi recentemente prodotti, in cui l'ultratecnologia la fa da padrona.
- È uscito da poco nelle librerie un interessantissimo volume che racconta quali siano i più recenti sviluppi delle cibernetologie. Mentre in Italia stiamo ancora sognando il ciberspazio, in Giappone e America stanno già costruendo supercomputer grandi come un granello di sabbia e robot capaci di manipolare il DNA! Scritto con un linguaggio molto semplice e scorrevole, *I Creatori del Domani*, dall'Intelligenza Artificiale ai Computer Molecolari di Grant Fjermedal, è edito dal Gruppo Editoriale IHT e costa 39900 lire.

SETTEMBRE 1990 K 23

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL BIMESTRE

Questo giro vado a consigliare questa puntata dedicata a K e all'estate videoludica del 1991!

**ANTA
GAMERS**

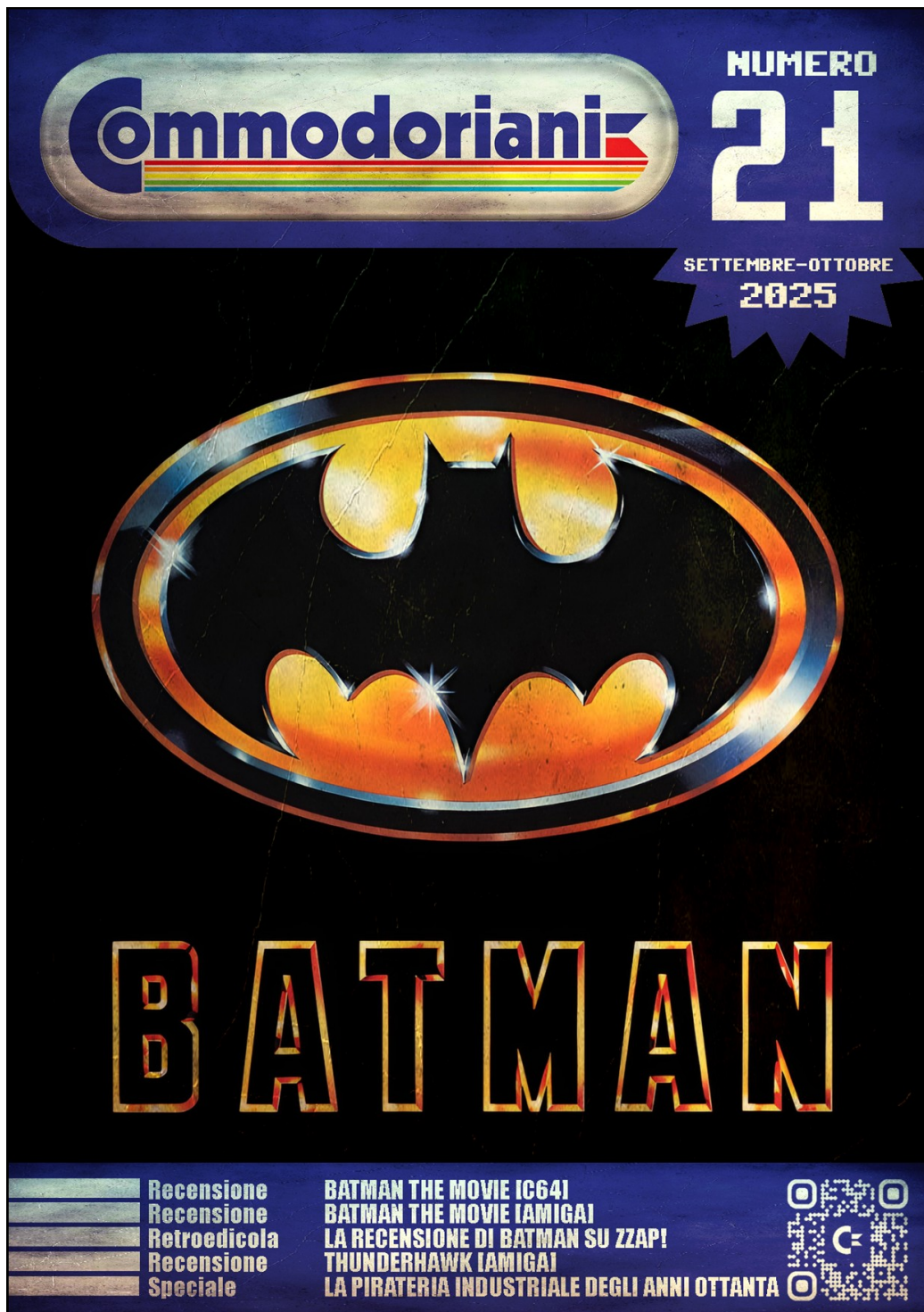
DOMENICA 26 OTTOBRE
ORE 21:00

SFOGLIAMO E COMMENTIAMO ASSIEME

**ZE
TA****08****OTTOBRE 1995**

LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com

ARRETRATI 19-53

SCARICALI GRATUITAMENTE
CLICCANDO QUI SOTTO!!!



In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



DEMOND ATTACK

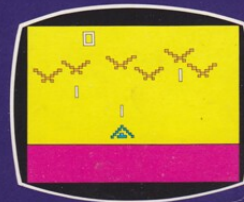
FOR ATARI® VIDEO-COMPUTERSYSTEM 2600



The enemy commands a contingent of space creatures to break down our base which keeps secret illustration of the star Venus. We have six anti-spacecreature tanks with unlimited missiles to attack enemy's armed corp. After one screen, the moving speed of the enemy creatures in the continuous is faster than that in the previous, and the scores we get by shooting down one creature is added 10 points to the previous unit ones.

Enemy's Reserved Corp: 3 points
Space Creature : 10 points

3 games, 1 player.



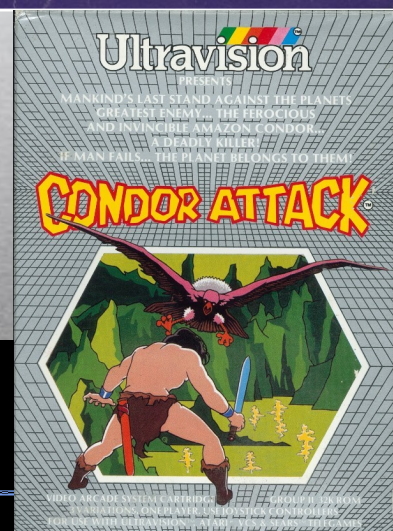
ATARI® AND VIDEO COMPUTER SYSTEM™
ARE TRADEMARKS OF ATARI INC.

La cover del gioco Demond Attack lascia presagire un futuro nel quale l'umanità viaggerà nello spazio a bordo di astronavi deformi lanciate nel vuoto cosmico in maniera totalmente causale. A fare da sfondo a questa intrigante avventura ci sarà uno sciame di stelle comete natalizie messe lì un po' a casaccio.

Vista la cover e il titolo, il gioco nascosto in questa preziosa confezione potrebbe essere Daemon Attack della Imagic, teoria rafforzata anche dalla schermata di gioco sul retro della confezione (per quanto questa sia palesemente disegnata a mano su un foglio millimetrato).

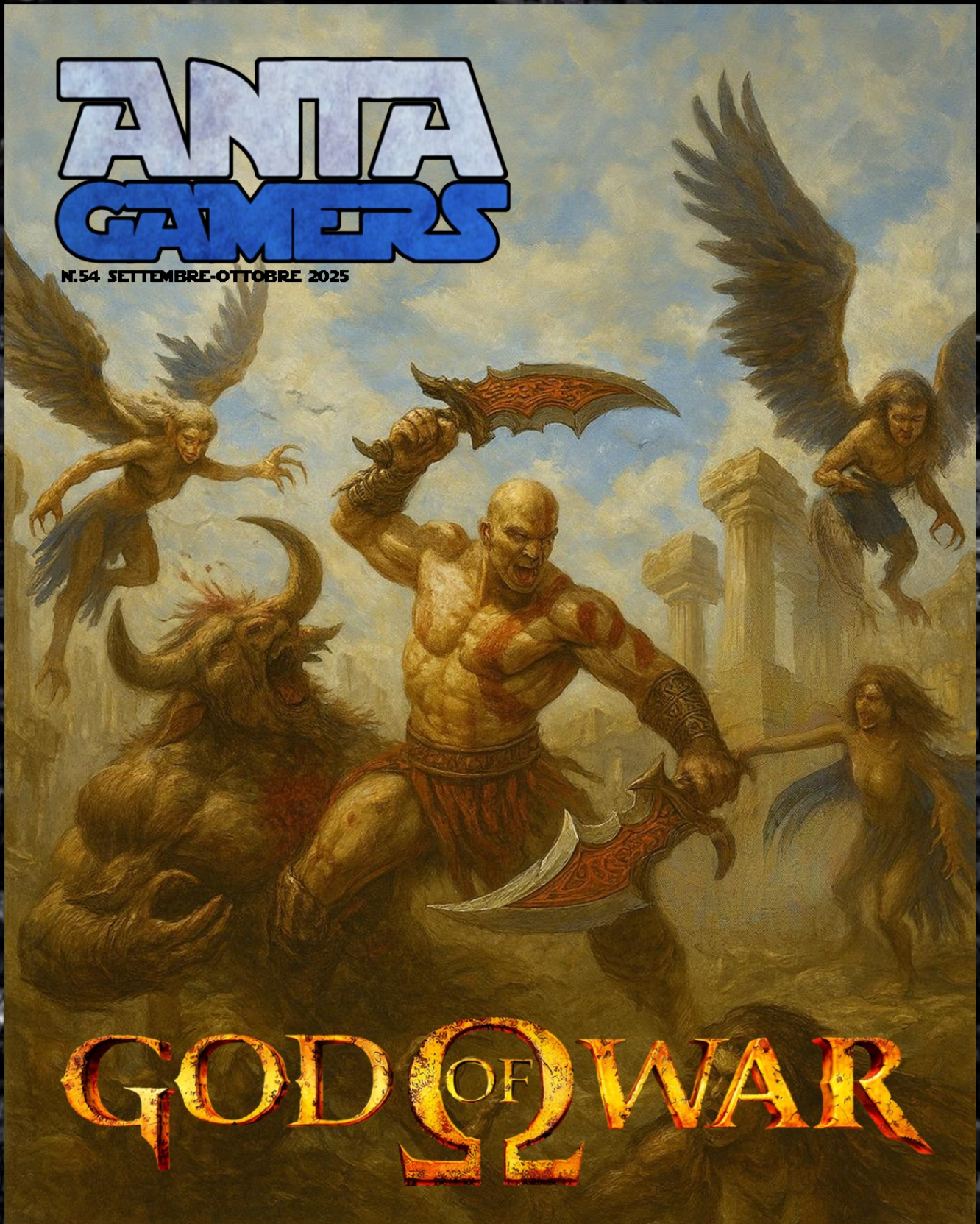
In realtà la rom presente nella cartuccia è quella di Condor Attack, un titolo della semi sconosciuta Ultravision, degno rappresentante della miriade di prodotti di scarsa qualità che inondarono il mercato VCS/2600 ad inizio anni ottanta: programmato malucio e divertente come una colonscopia.

Nota di (de)merito anche per la copertina originale, dove un barbaro, armato di uno spadino, affronta un enorme condor in picchiata, con uno sfondo che se ne sbatte delle più elementari leggi della prospettiva.



ANTA GAMERS

N.54 SETTEMBRE-OTTOBRE 2025



GOD OF WAR

**IN QUESTO NUMERO :
CRACKPOTS - AGONY - ETERNAL CHAMPIONS
THE CURSE OF MONKEY ISLAND**

ANTA GAMERS



QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

**LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO
MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.**

**SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE
CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA
DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:**

WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

**se preferisci puoi fare una singola donazione
utilizzando  **PayPal** sul conto
antagamers99@gmail.com**